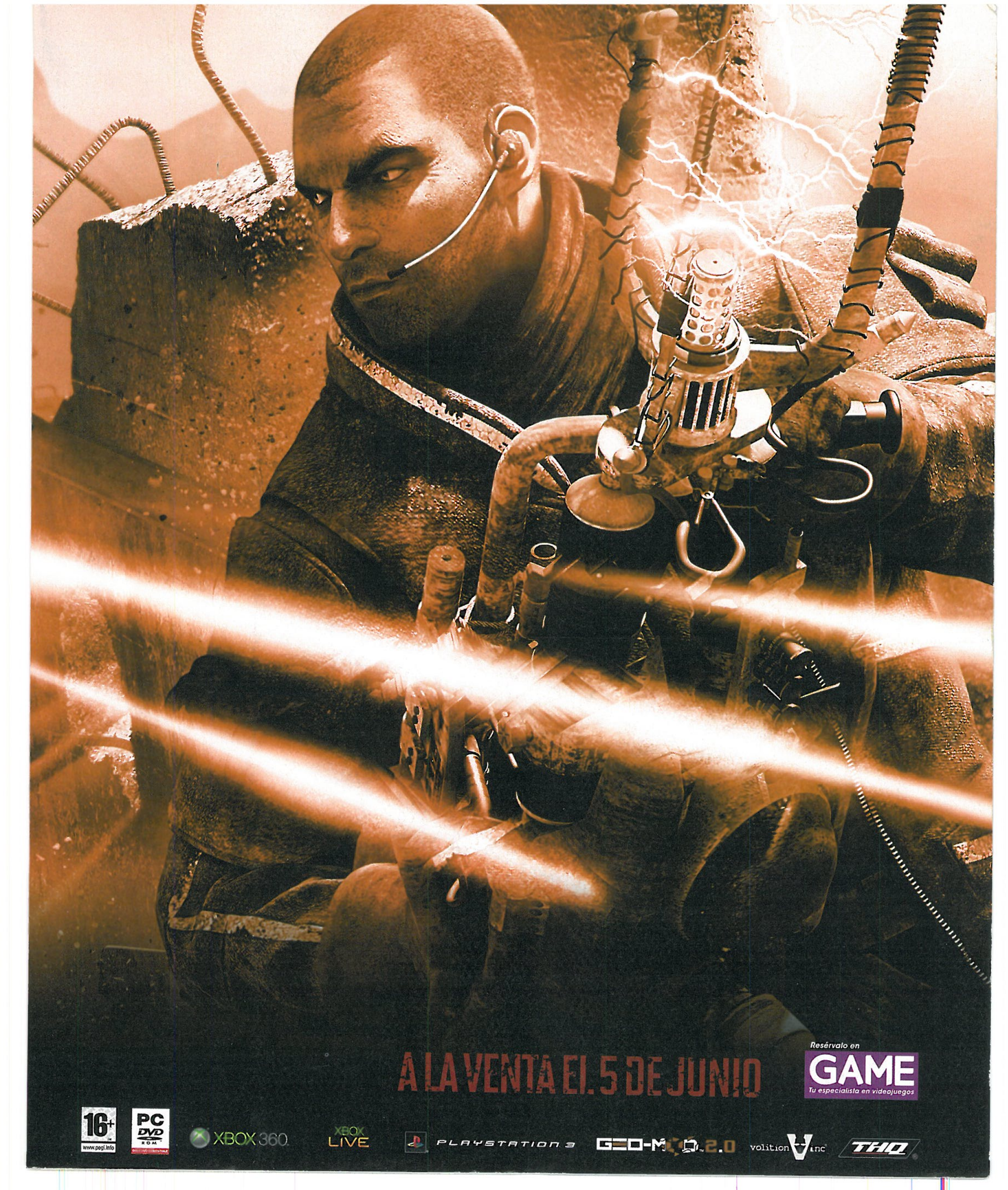
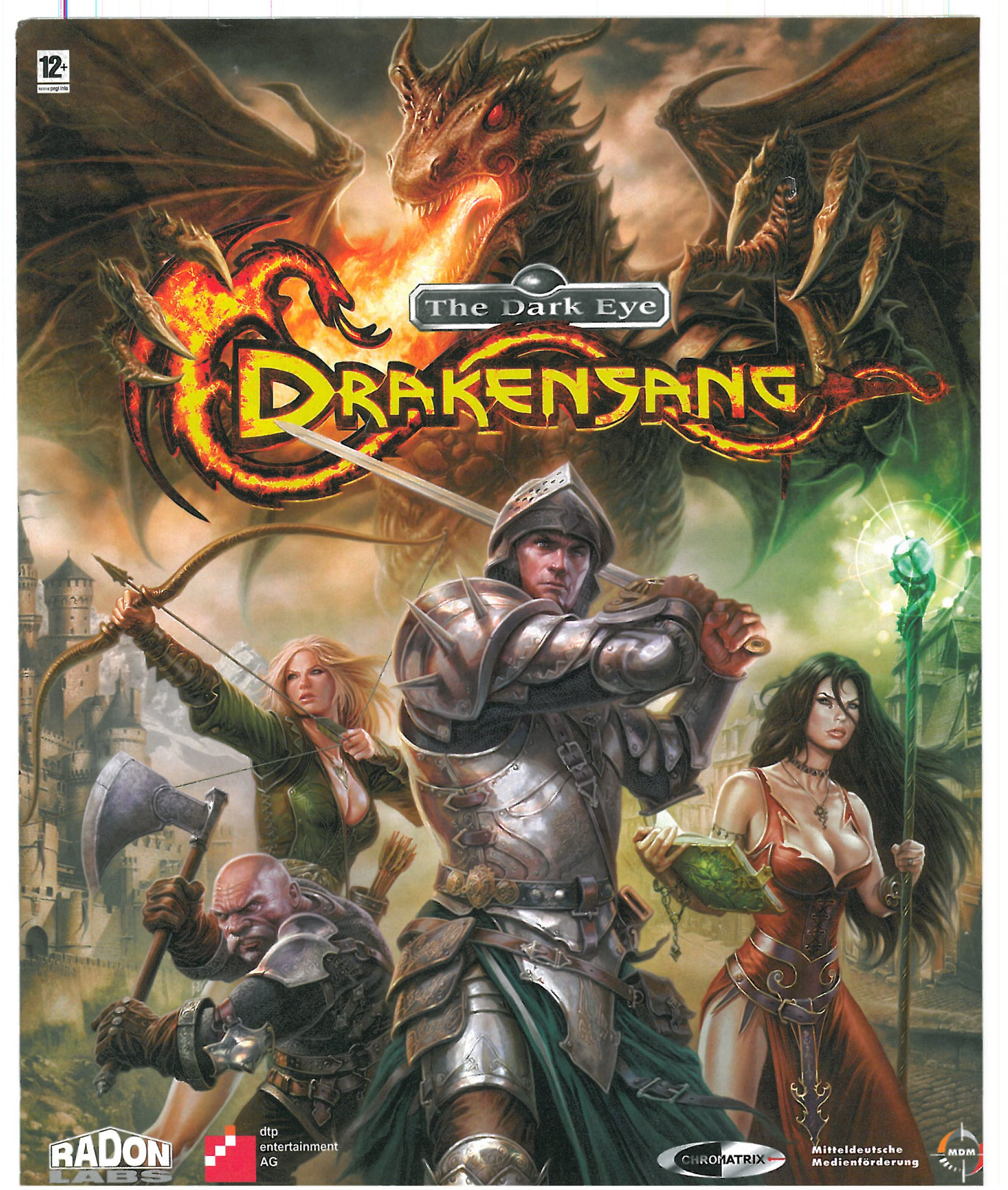

5€ DE DESCUENTO EN TUS JUEGOS Y SORTEO DE 5 NINTENDO DSi
MARCA
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
player
TU REVISTA MULTIP
NÚMERO 9
JUNIO 2009
SÓLO 1,9€
PROTOTYPE
ALEX MERCER PONE PATAS ARRIBA LA CIUDAD
¡TODOS LOS SECRETOS!
LOS SIMS 3
Los sims abandonan su barrio para hacerse famosos en la gran ciudad
14 DÍAS GRATIS DE WORLD OF WARCRAFT
¡SEGURO QUE TE ENGANCHAS!
Colin McRae: Dirt 2
LO JUGAMOS EN EXCLUSIVA EN LAS OFICINAS DE CODEMASTERS
Y ADEMÁS... GUÍA DE COMPRAS, TRUCOS, DESCARGAS, MÓVILES, HARDWARE...
8 423793 601322
00009

RED FACTION® GUERRILLA™





A LA VENTA EL 5 DE JUNIO
Resérvalo en
GAME
Tu especialista en videojuegos
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
GEO-MOD 2.0
volition inc
THQ


12+
www.pegi.info
The Dark Eye
DRAKENSANG
RADON LABS
dtp
entertainment
AG
CHROMATRIX
Mitteldeutsche
Medienförderung
MDM

Rol en estado puro



El auténtico rol ha vuelto

Drakensang recupera y pone al día la esencia de los clásicos del rol. Una historia apasionante, una ambientación increíble, unos personajes ricos en matices y un sistema de juego que evoluciona según las decisiones del jugador.



5 millones de seguidores

Secretos, intrigas, venganzas... La historia está inspirada en "The Dark Eye", un universo que ha cautivado a más de cinco millones de seguidores en todo el mundo y ha permitido crear un juego de una profundidad colosal.



La fuerza del equipo

Diplomacia o combate, magia o destreza... ¿Por qué elegir cuando puedes tenerlo todo? Forma equipo con cuatro compañeros de viaje y utiliza sus habilidades y poderes para hacer frente a desafíos cada vez mayores.



Forja tus propias armas

La artesanía te permite crear tus propias armas y objetos si no te es suficiente con los más de 500 armas, armaduras, amuletos y pociones que te ofrece el juego. Explora, comercia y combate para conseguir los más poderosos.



Un universo por descubrir

Cumbres heladas, inmensas mazmorras, fortalezas inexpugnables, cataratas de fuego... Un mundo fantástico en el que desde una conversación en una taberna hasta una insignificante planta pueden salvarte la vida.



Más de 300 personajes

Alquimistas, mercenarios, no muertos, amazonas, nigromantes, reinas y reyes, brujas, mercaderes, doncellas, bandidos... Cada uno con una personalidad rica en matices. Crea alianzas o enfréntate a ellos.



Elige tu táctica

Un dracoforme, escoltado por adoradores del dragón, avanza por el bosque tenebroso. Ahora es tu turno. Cada batalla es diferente y la victoria te exige elegir una táctica que aproveche la fuerza combinada de todo tu equipo.



La magia está de tu lado

Lanza bolas de fuego, invoca aliados desde el plano mágico, engaña a tus enemigos con ilusiones, convoca espíritus de fuego, levanta a los muertos de sus tumbas para que luchen a tu lado...



Enemigos colosales

La hidra de tres cabezas, el dragón de fuego, ogros y arañas gigantes... Pon a prueba tus habilidades especiales como la Barrera de espadas o el Golpe maestro para hacer frente a los enemigos más temibles.



TU PERSONAJE SERÁ ÚNICO

MÁS DE 300 PERSONAJES DOBLADOS AL ESPAÑOL



INCLUYE COMPLETO MANUAL EN COLOR Y MAPAS DEL REINO MEDIO

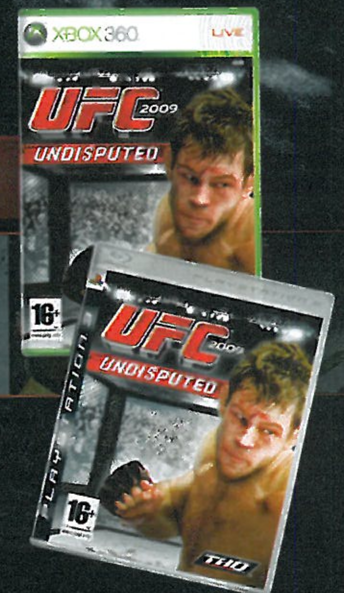
Consigue tu original FX por sólo





¿ASÍ QUE QUIERES SER UN LUCHADOR?







UFCUNDISPUTED.COM

22.05.09



PLAYSTATION 3



XBOX 360



Resérvalo en

















ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN REDACCIÓN
-Gustavo Maeso (Coordinación, PC y portátiles)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es

COLABORADORES
-Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)
chema@marcaplayer.es
-Juan García Garrido (Xbox 360)
juan.garcia@marcaplayer.es
-Lázaro Fernández (PS3)
lazaro.fernandez@marcaplayer.es
-Mario Fernández González
mario.fernandez@marcaplayer.es
-Rebeca Saray y Mauro (Fotografía)
-Diego Alberto Fernández (Actualidad)
Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, David Caballero, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, Germán Pizarro, David Guaita (Japón), José Luis García Guerrero, Jaume Esteve (blog oficial), Juandi "Keitaro".

DISEÑO
Juan Manuel Martín Castillo (Jefe de Diseño y Editor Web) - *jmmcastillo@unidadeditorial.es*
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryam.veros@unidadeditorial.es*

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Director de Publicidad: Conrado Godoy
(cgodoy@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 29 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 65 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 337 32 02
marcaplayer@marcaplayer.es
Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Producto: Gema Monjas. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

editorial

RECUEPEREMOS LA HISTORIA



> DAVID SANZ
DIRECTOR

LO RECONOCEMOS. ESTO DE RED Dead Redemption te hace recapacitar. La típica disyuntiva acerca de la falta de ideas, ésa que afirma que los creadores se hayan inmersos en una crisis creativa especialmente dura, que los que mantienen el tipo en ese aspecto son los desarrolladores independientes se ha topado de lleno, a nuestro juicio, con un enemigo muy poderoso. Y es que en las últimas semanas se ha hecho público el trailer pre E3 de *Red Dead Redemption*, una maravilla que recupera dos factores clave: el concepto *GTA* que ha encumbrado a Rockstar y el género del Oeste, que se encontraba algo olvidado desde *Gun*. ¿Qué quiere decir esto? Pues ni más ni menos que Rockstar demuestra con esto que para evolucionar en esto de los videojuegos no toda esperanza está en manos de los creadores independientes, sino que uniendo experiencias de éxito y elementos ya conocidos pero innovando dentro de los mismos, se puede conseguir títulos de una calidad fuera de toda duda, atractivos para el jugador (Un *GTA* en el Oeste, ¿qué más se puede decir?), y con un argumento de venta muy eficaz.

Es verdad que *Red Dead Redemption* tiene aún que demostrar que vale la pena y que cumple con las espectativas, pero ya de primeras nos deja con los dientes largos pensando en la pasada que puede suponer un Oeste abierto, diligencias a diestro y siniestro, duelos al sol... Y es que no todo es buscar la originalidad porque sí, ni copiar por decreto. Simplemente hay que aplicar el sentido común para ofrecer al jugador un producto de calidad con los elementos justos para entretener, sorprender e innovar. Y sinceramente, *Red Dead Redemption* tiene todos los ingredientes. El camino parece estar claro. Y también parece que junto a esos valientes desarrolladores independientes, es Rockstar la que mejor está entendiendo las necesidades de la industria.

PD: Al loro con este E3, parece que las compañías quieren dejar claro que los fracasos de los últimos años eran sólo un espejismo. Esperemos que todas esas buenas palabras que surjen en conversaciones off the record se plasmen en anuncios realmente espectaculares.

> "ROCKSTAR ES UNA DE LAS COMPAÑÍAS QUE MEJOR ESTÁN ENTENDIENDO LAS NECESIDADES DEL MERCADO"

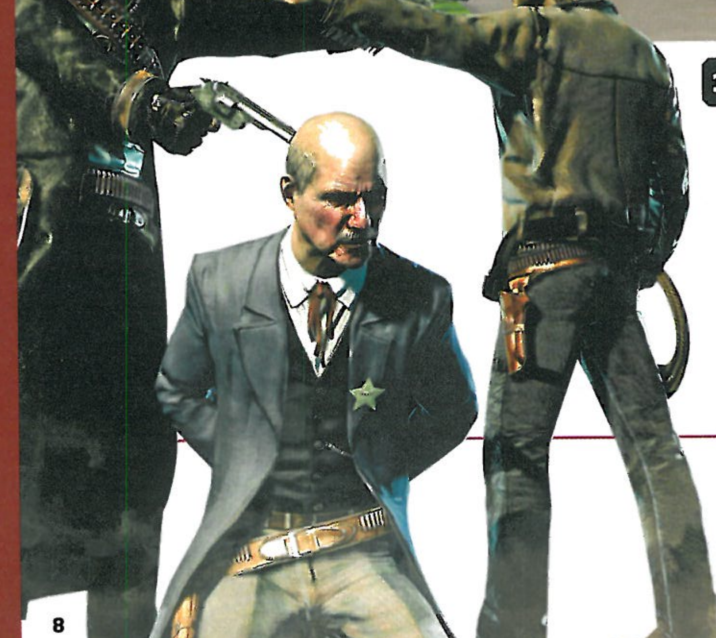




MARCA PLAYER Nº9 JUNIO 2009

ESPECIAL WORLD OF WARCRAFT

GUÍA EXCLUSIVA, CALENDARIO DE REGALOS, CÓDIGO EXCLUSIVO DE 14 DÍAS GRÁTIS...





58 **EL COMPONENTE NAZI EN TODOS WOLFENSETEIN**
ESOTERISMO, ZOMBIES, MUERTES EXTRAÑAS...

16 **PÍXELES VERSUS CARNE: EL USO DEL SEXO COMO RECLAMO**
LAS CHICAS MÁS CALIENTES SE ENFRENTAN ENTRE SÍ. NO TE LO PIERDAS.

62 **COLIN MCRAE DIRT 2**
EL REY DE REYES PREPARA SU REGRESO A LO GRANDE.

74 **PLANET 51**
UN INTRÉPIDO GRUPO DE DESARROLLADORES ESTÁ INMERSO ES LA PRODUCCIÓN NACIONAL MÁS ESPECTACULAR.

CONTENIDOS

The SIMS 3

VIVE TU VIDA VIRTUAL EN EL MUNDO DE LOS SIMS 3

El fenómeno más grande de la historia de los videojuegos tiene nueva versión, para alegría y alborozo de sus millones de fanáticos. Crea tu sim a tu imagen y semejanza y ¡sácale de paseo por el barrio!

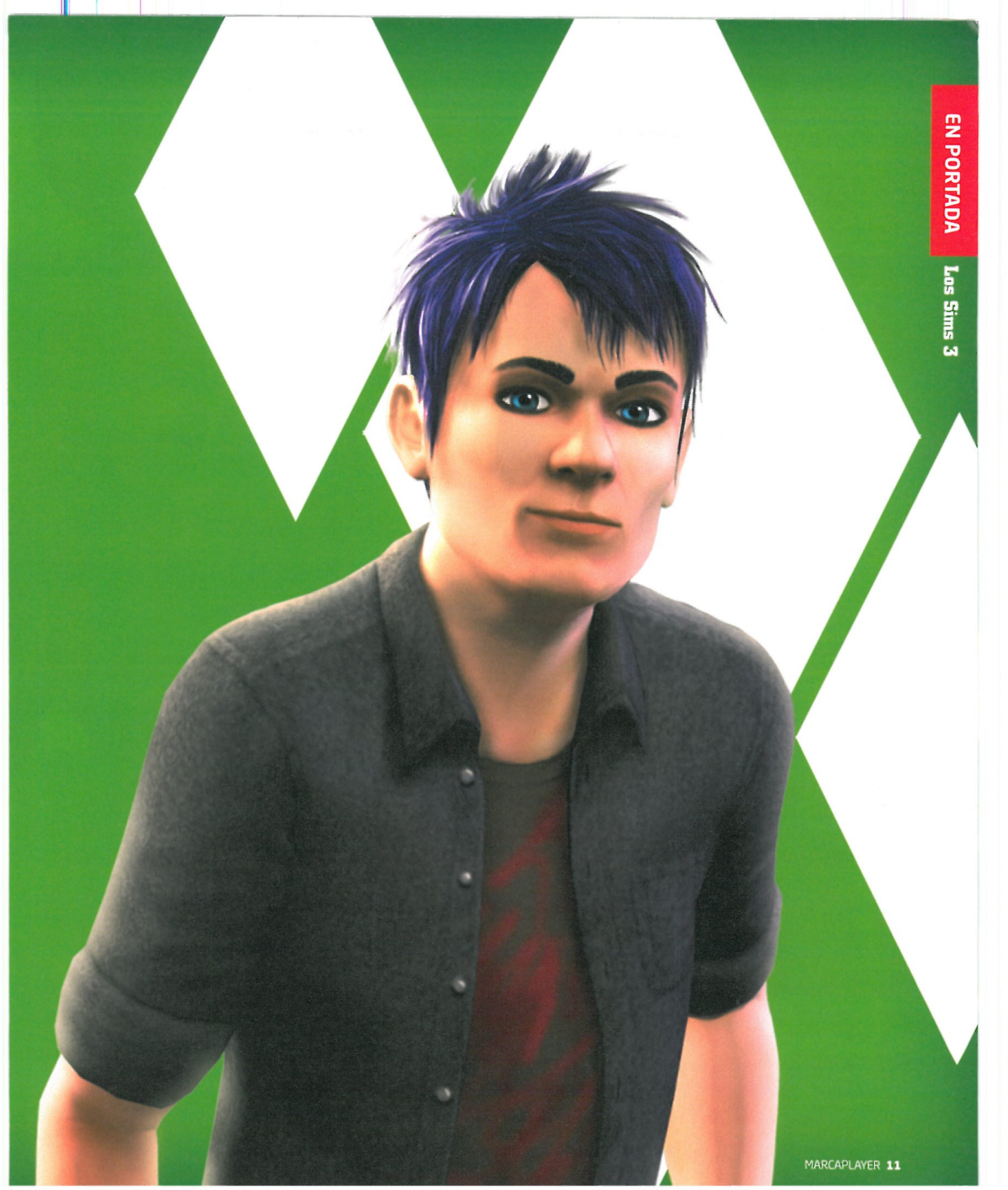
Este mismo mes de junio se acabará la espera para la legión de fans de *Los Sims*, ya que llega la tercera entrega de la saga (sin contar con las incontables expansiones que acompañaron a las dos anteriores). El fenómeno *Sims*, que cuenta con más de 16 millones de copias vendidas en todo el mundo, se amplía aún más. Te contamos todo lo nuevo que trae esta nueva entrega.

La más sonada de las novedades de esta nueva vuelta de tuerca de esos 'personajillos' creados por Will Wright es que ahora, por fin, estarán libres de sus ataduras y podrán abandonar sus casas. Por fin encontraremos una ciudad viva, donde nuestros Sims podrán conducir o caminar a su antojo, además de interactuar con sus habitantes, visitar sus comercios, museos, tiendas, etc. Esta vez el mundo Sims se amplía más allá de los muros de sus bonitas casas y, de verdad, lo vemos en tiempo real.

Nada más comenzar a jugar hay que elegir un solar en la ciudad y comprar una casa que, como siempre, podremos personalizar hasta la 'saciedad', redecorándola a nuestro gusto. Aquí ya seremos conscientes de vivir en una ciduad viva con sus vecinos, comercios y cientos de lugares a donde poder ir para dar forma a nuestra 'aventura'.

Otro de los elementos más atractivos es el editor de Sims que incluye el juego, el más avanzado que hayamos visto hasta entonces. Dicen que se puede uno crear a sí mismo en el juego y, de hecho, ya hemos visto réplicas 'sims' de personajes famosos muy logradas. La verdad es que nosotros, algo torpes en estas lides, no hemos sacado mucho de su escasa colección de narices, cejas y demás...

Pero a la hora de crear a tu sims no sólo tendrás que ocuparte del físico, sino también de su personalidad, ambiciones, etc. Hay que elegir sus rasgos de personalidad, su estilo de vida, su »



UNA CIUDAD PARA VIVIR

› Una ciudad viva es el escenario donde nuestros sims desarrollarán sus vidas en esta nueva entrega. En ella pueden llegar a vivir hasta 90 vecinos y podremos llegar a interactuar con todos ellos. Unos serán amigos, otros enemigos, muchos de ellos pueden ser parejas sentimentales de nuestro sims, otros sus novios y maridos... Podemos ir al gimnasio, coger trabajos de fin de semana, hacernos mafiosos...

» aspiración en la vida, su color favorito, su signo del zodíaco, sus hobbies y hasta su tono de voz (para este sólo se puede elegir entre tres tonos diferentes por sexo). La elección de sus aficiones, sus habilidad intelectuales y físicas y su aspiración en la vida marcarán el devenir de la historia de tu sim mucho más que su aspecto físico.

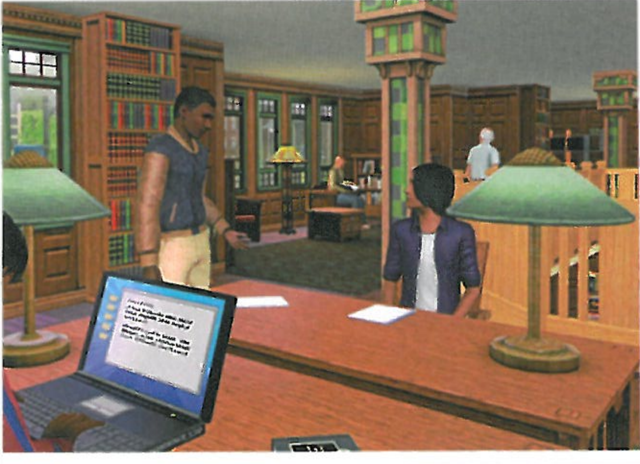
A partir de aquí, nuestra nueva 'vida sim' comienza a correr y, aparte de un apartado gráfico muy mejorado respecto a la entrega anterior, nos encontraremos como en casa a los mandos de la interfaz de los Sims 3. Podremos comprar objeots para nosotros o para la casa, construir, llamar a nuestros conocidos, interactuar con ellos, etc. Pero claro, como esto es la vida real, toca limpiar la casa, atender a la alimentación y a la higiene de nuestro sim, pagar las facturas y... para esto último, es imprescindible encontrar trabajo. Para ello podemos buscar en el periódico o, como novedad, dar una vuelta por la ciudad y encontrar empleo en determinados edificios del barrio: en el centro comercial habrá vacantes de tendero, en la biblioteca de bibliotecario... De todas formas el juego nos 'guia', de manera sutil, para que nuestro sim acepte empleos compatibles con sus habilidades y su aspiración en la vida.

Cumple tus sueños

El ingrediente que va a hacer irresistible esta nueva entrega de los Sims a su legión de fans es la gran cantidad de situaciones, historias y eventos que se van a producir por la interacción de

LÁBRATE UN FUTURO

› Otra de las novedades de esta entrega es la relación con el trabajo. Ahora no sólo veremos a nuestro sim ir a trabajar y ya está, sino que podemos variar nuestro rendimiento en el trabajo: podemos tomar decisiones vitales para mejorar, ascender, cambiar de trabajo...





SI QUIERES SER EL mejor cocinero tendrás que currártelo, buscar ingredientes por la ciudad...

UNA CIUDAD ENORME A nuestra disposición, con sus ciudadanos locos por conocernos...



COMPRAR Y CONSTRUIR

› Los modos comprar y construir pondrán en pausa el juego y nos permitirán dedicarnos a 'redecorar nuestra vida': comprar muebles, colocarlos, tirar tabiques, ampliar o mover de ubicación la casa. Y todo más sencillo y rápido que nunca.

CREA UN SIM 'ÚNICO EN EL MUNDO'

› El editor de sims que incluye Sims 3 es impresionante. Podrás crear un personaje único, tanto por su aspecto físico como por sus aspectos mentales, habilidades, sueños, etc. Y funciona genial.



SIMS 2.0

tu sim, o tus sims, con los 90 vecinos que pueden poblar cada ciudad. Estas ciudades son el escenario perfecto para lograr el 'sueño de tu vida'. Si tu sim sueña con ser un músico famoso, tendrá que currárselo y comenzar a trabajar como músico amateur, dar clases, conseguir relacionarse con músicos cuando pasen por la ciudad, etc. El camino al éxito es impredecible.

Otro de los grandes elementos que hacen única esta entrega es la posibilidad de hacer famoso a tu sim en Internet. El juego sigue sin ser online, pero puedes crear una especie de blog de tu sim y publicar ahí sus mejores fotos, anécdotas, estadísticas y hasta sus mejores vídeos del juego. Los sims toman la red y esto es sólo el principio.

› ***Por Gustavo Maeso***

VIVIR EN UNA CIUDAD QUE ESTÁ VIVA MULTIPLICA LAS EXPERIENCIAS Y AVENTURAS DE TUS SIMS

BLOGS PERSONALES

› En esta versión tu sims se pasan a la web 2.0. Cuando des de alta tu versión de *Sims 3* en *www.lossims3.com* se te creará un perfil de jugador. Con él, tendrás acceso a una especie de blog o comunidad parecida a Facebook donde tus sims serán los protagonistas. Aquí tendrás acceso a la compra de nuevos items y accesorios para el juego, expansiones, parches y, lo mejor, podrás colgar todo tipo de material de tu juego: anécdotas, vídeos y fotos de tus sims. Podrás hacer famosos a tus sims a través de la web y compartir todos sus materiales.

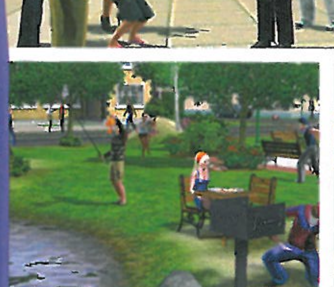


EL SUEÑO DE TU VIDA

› Una elección fundamental a la hora de crear tu sim es la de 'el sueño de su vida'. Tu sim puede desear ser un cocinero famoso, un músico de éxito, astronauta... Esto marcará su vida y, por extensión, toda nuestra experiencia de juego. ¡Lucha por tus sueños!

LA INTERACCIÓN CON EL resto de personajes del juego es fundamental.

SER ASTRONAUTA PUEDE SER el sueño de muchos sims, pero llegar a conseguirlo...





LA APLICACIÓN PARA CREAR PELÍCULAS ENGANCHA, Y MUCHO

PELÍCULAS Y FOTOS

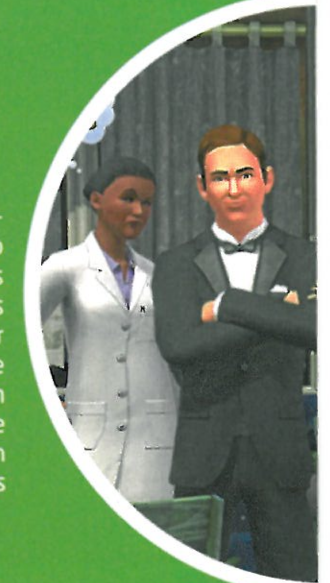
› Lo mejor es que puedes subir fotos de tus sims a su espacio web con un sólo botón. Pero, aún hay más. Los desarrolladores se dieron cuenta de que, con *Los Sims 2*, a los jugadores les encantaba hacer vídeos y colgarlos en Youtube. Ahora, todo es más sencillo. El juego incluye una aplicación que permite grabar cualquier cosa que ocurra en el juego y almacenar las películas en tu PC. Luego, puedes editarlo con un editor de vídeo muy sencillo. Puedes crear películas de lo más originales utilizando tus sims y colgarlas en la web con un click.



FENÓMENO SIMS

DIOS, SIMOLEONES Y CASAS BONITAS

Hace más de un año que la franquicia de Los Sims alcanzaba la cifra de 100 millones de copias vendidas en todo el mundo. Se convertía así en el juego de ordenador más comprado.



Aunque siempre tuvo fe en su proyecto, ni siquiera el propio Will Wright, autor del juego, pensaba que aquel 4 de febrero de 2000, día en que salió a la calle, la historia del videojuego iba a cambiar.

Por resumirlo en muy pocas palabras, en Los Sims empiezas sin nada más que una casa y tienes que, básicamente, modificar, decorar y llenarla de vida. Para ello tienes tu personaje (estándar o propio) que te permite configurar su personalidad y aspecto. A partir de ahí se trata de estar muy pendiente del personaje para que tenga todas sus necesidades cubiertas. Todo el rato. Eso o morirá.

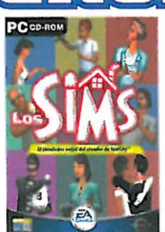
Antes de Los Sims, Wright había creado un juego llamado SimAnt que consistía en gestionar un hormiguero. Por supuesto, las hormigas actuaban como organismos bastante simples. Con Los Sims, el paso que se había dado hacia delante era el de introducir necesidades y un proyecto de vida del que el jugador tenía que hacerse responsable. El reto de Wright cuando empezó a diseñar Los Sims a finales de los 90 era conseguir que los personajes tuviesen reacciones como las de las personas. Wright se fijó en la pirámide de Maslow en la que el individuo lo primero que hace es tratar de satisfacer sus necesidades primarias (comer, dormir,...) para luego dedicarse a satisfacer otras necesidades como el amor o la autoestima. Para Los Sims eso es una regla innegociable y por eso los personajes cuentan con una serie de medidores que indican sus niveles en las diferentes necesidades. Si dejamos de tener en cuenta esas necesidades pueden llegar a morir. Eso es lo que hace que Los Sims tenga ese toque existencial.

Casa de muñecas

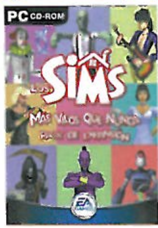
Dicen de Los Sims que es la casa de muñecas del siglo veintiuno, que se convierte en un espacio para aprender roles, para experimentar. El propio Wright ha comentado en más de una ocasión que lo primero que suele hacer la gente que juega a Los Sims es crearse a sí mismo. A partir de ahí, son muchos los psicólogos que han afirmado que se convierte en una

WILL WRIGHT SE FIJÓ EN LA PIRÁMIDE DE NECESIDADES DE MASLOW PARA SUS SIMS

CRONOLOGÍA

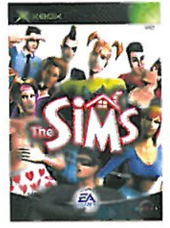


LOS SIMS
2000
› Precedido de juegos como SimCity, de simulación del funcionamiento de las ciudades, con escasa confianza de EA. *PC*





EXPANSIONES
› Los Sims: Más vivos que nunca - 08/ 2000
› Los Sims: House Party - 03/2001
› Los Sims: Primera Cita - 11/2001
› Los Sims: De Vacaciones - 03/2002
› Los Sims: Animales a Raudales - 09/2002
› Los Sims: Superstar - 05/2003
› Los Sims: Magia Potagia 11/2003
PC

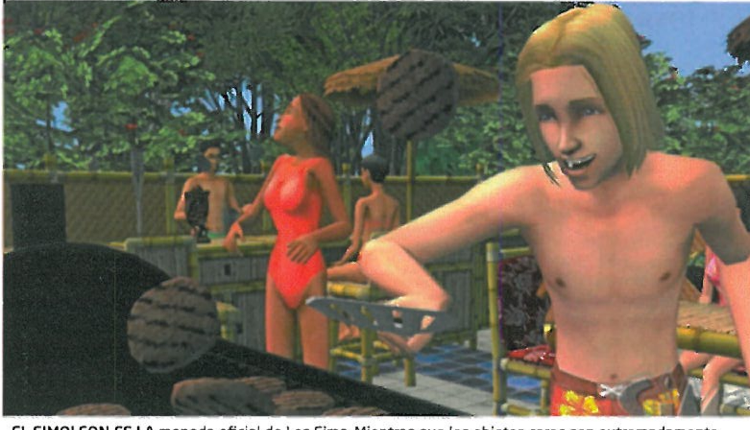


VERSIONES
2003
› El salto a las consolas es una petición unánime, pero el control se convierte en un obstáculo.
Xbox, PS2, Gamecube

SER DIOS

SIMULACIÓN SOCIAL Y PODER

› Los juegos de estrategia y simulación social como el de *Los Sims* se les denomine 'god games' ('Juegos de ser Dios') por la posición omnipotente del jugador, capaz de modificar el devenir de los acontecimientos en cualquier momento. La cuestión es: ¿Existe una necesidad humana de sentirse Dios? La teóloga y psicóloga Leigh Schalz VanderMeer, de la Universidad Werstern Illinois, dice que la necesidad que sale a la luz es la de conocimiento, "tener el conocimiento es tener el poder, tener control".



EL SIMOLEON ES LA moneda oficial de Los Sims. Mientras que los objetos caros son extremadamente baratos (un todoterreno por 4.000 simoleones), los baratos son caros (una pizza por 40 simoleones).



LOS SIMS 3 RECUPERARÁN a todos los habitantes de Los Sims original.



EL HECHO DE VER toda la acción desde una posición cenital ayuda a que el jugador se considere un ser 'superior'.

COMO EN LOS SIMS, ADÁN Y EVA TAMBIÉN QUERÍAN LLEGAR A SER COMO DIOS



PARA CONSEGUIR DINERO EN Los Sims: Presiona Ctrl + Shift + C para entrar en el modo de trucos y escribe: 'rosebud'. Vuelve al modo trucos y escribe '!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!' deja ENTER presionado.

Según la tradición cristiana, desde el propio libro del Génesis se explica esa necesidad de Adán y Eva de llegar a ser como Dios, por eso se saltaron las reglas del Jardín del Edén y comieron el fruto del Árbol del Conocimiento. Sin embargo, cuenta la profesora Schalz que ese sentimiento de Dios "es un arma de doble filo, ya que por un lado ofrece una satisfactoria sensación de poder, mientras que por el otro genera una gran responsabilidad".

› Wright juega con esa tensión para mantener a los usuarios de *Los Sims* muy pendientes de sus personajes. El psicólogo Carlos González Tardón explica esta relación del jugador con el personaje a través de una "empatía hacia lo que pasa en la pantalla que nos hace ver lo que siente o está pensando el otro". Para el catedrático en sociología Gerardo Meil, la cosa es más simple, "es una escapada imaginaria que te permite soñar con poder hacer cosas que la vida real no te permite. En vez de imaginarlo en la fantasía individual, [*Los Sims*] aportan una mayor dosis de control y visualización".

The Sims 3

LAS PARTIDAS DE AJEDREZ responden a partidas reales, Alex Zvenigorodsky se encargó de programarlas.



LOS SIMS TOMAN LA CALLE

2003

› Es el primer juego de Los Sims que supone un spin-off de la versión de PC. ***PS2, GC, Xbox, GBA, DS***



URBZ: SIMS IN THE CITY

2004

› Por primera vez se crea un título basado en los Sims sin referente con una versión para PC ***PS2, GC, Xbox, GBA, DS***



LOS SIMS 2: MASCOTAS

2006

› La expansión de las Mascotas llega a las consolas a modo de nuevo título, con especial éxito en las potátiles. ***PS2, GBA, DS, PSP, GC, Wii***



LOS SIMS: STORIES

2007-2008

› Una serie que incluye: Historias dela Vida, Historias de Mascotas e Historias de Naúfragos. ***PC***



SABÍAS QUE...

GRABACIÓN DE VIDEOS CASEROS

› *Los Sims* es el videojuego de PC más vendido de toda la historia. No sólo eso, sino que *Los Sims 2* está en segundo lugar, por encima de *World of Warcraft*, *Starcraft* o *Half Life*. Sólo las franquicias de *Mario* (201 millones de unidades) y *Pokémon* (186 millones) han vendido más que *Los Sims* (100 millones).

› El juego de *Los Sims* ha salido en 66 países y 22 idiomas. La web de las comunidades de usuarios tiene nada menos que 4,3 millones de visitas... al mes.

› Las comunidades de *Los Sims* 'alojan' algo más de 100.000 vídeos de usuarios que han generado 200 millones de visitas a su web.

› En mayo de 2007, la 20th Century Fox anunció oficialmente la adquisición de los derechos de *Los Sims* para hacer una película. El guión iba a correr a cargo de Brian Lynch (Scary Movie 3) y producida por John Davies (Eragon), sin embargo parece que el proyecto se ha cancelado.

› El juego no se llamó siempre *Los Sims*. Al principio se le conocía como 'Proyecto X', 'Simulador de Casa de Muñecas' o el 'Simulador de Tácticas Domésticas'. La sala de reuniones de los Sims en Maxis se llama 'La Casa de Muñecas'.





PARA MUCHOS PSICÓLOGOS ES UNA HERRAMIENTA DE EXPRESIÓN MUY POTENTE

herramienta de expresión potentísima a través de la cual no sólo se muestran las experiencias vividas, sino también los anhelos, los deseos, los traumas... Carlos González Tardón, psicólogo especialista en videojuegos y creador de la empresa People & Videogames, argumenta que el individuo necesita la existencia de mundos virtuales "ya que son los juegos de 'hacer como si...' para adultos" y un mecanismo que en la sociedad actual sirve "para aprender roles, investigar nuevas formas de actuar o ensayar comportamientos", pero sobre todo porque el entorno que ofrece un mundo virtual como el de Los Sims es un entorno "seguro y aislado de posibles riesgos". Para Gerardo Meil Landwerlin, Catedrático de Sociología de la Universidad Autónoma de Madrid, el individuo no necesita ningún tipo de mundo virtual ya que hasta ahora se han desarrollado formas de socialización muy variadas en las que era un elemento ausente, "los videojuegos no forman parte de los mecanismos para adaptarse al medio y no son una herramienta de socialización", otra cosa es que influya sobre el individuo y su idea de sociedad al reforzar unos valores hacia los que ha de ser receptivo. »



EN *LOS SIMS 2* había una reproducción de la casa de los Simpson. En *Los Simpson: El Videojuego*, aparecía Will Wright en plan 'semidios' explicando a la familia amarilla que estaban dentro de un juego.



ALGUNOS FAMOSOS ESPAÑOLES COMO Amaia Montero, Andy & Lucas o Michelle Jenner, han salido en Los Sims. Entre los extranjeros están Andy Warhol, Marilyn Monroe, Avril Lavigne o Zack Efron.



LOS SIMS 2

2004

› El salto a las 3D y el momento de complicar un poco más los personajes. Empiezan a envejecer.

PC



EXPANSIONES (PC)

› Los Sims 2: Universitarios 03/2005
› Los Sims 2: Noctámbulos 09/2005
› Los Sims 2: Abren negocios 03/2006
› Los Sims 2: Mascotas 10/2006
› Los Sims 2: Las cuatro estaciones 11/2007
› Los Sims 2: Bon Voyage 09/2007
› Los Sims 2: Y sus Hobbies 02/2008
› Los Sims 2: Comparten Piso 08/2008

ACCESORIOS

› Decora tu familia,Todo Glamour, Feliz Navidad, ¡De Fiesta!, H&M Moda, Jóvenes Urbanos, Cocina y Baño Diseño de interiores, Ikea, Mansiones y jardines



VERSIONES

2005

› Existen muy pocas variaciones de la versión de PC a las versiones de las diferentes consolas de sobremesa.

Xbox, PS2, GC







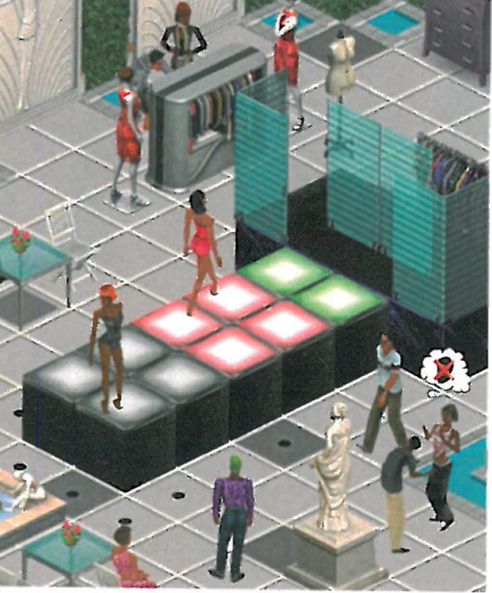


JUGAR A LAS CASITAS

DECORACIÓN Y SIMS

› Sea como sea, el diseño de interiores se a convertido en el eje sobre el que gira todo el juego. Y este es el motivo para que el 60% de los jugadores de Los Sims sean chicas. "La construcción del espacio propio es un elemento con el que se identifican las chicas en la realidad. Sólo hay que ver las parejas de novios en las que son las chicas las que normalmente llevan las riendas. Es así como se construyen los roles de género dentro de la propia pareja", nos explica el catedrático Gerardo Meil, al que no le sorprende oír que Los Sims sea un 'juego de chicas'.

› En un artículo de noviembre de 2003 de la revista Psychology Today Magazine, Clive Thompson escribía que Wright, el creador de Los Sims había basado su decisión de incluir 'tanto' diseño de interiores en el pensamiento del gran arquitecto Christopher Alexander quien venía a decir que todo el mundo se plantea cómo los entornos y factores de urbanización pueden afectar a nuestras vidas. De hecho, Wright, descubrió leyendo a Alexander que las ventas de software de decoración eran impresionantes y, seguro, toda esa gente sólo tenía esos programas de diseño para 'jugar' a remodelar sus casas. Es cuando decidió que Los Sims no tenía que ser sólo una forma de examinar las personalidades, sino también para probar nuestros espacios propios.



LA DECORACIÓN ES TAN importante en el juego como la propia apariencia personal.

Capitalismo Sim

Se ha tachado *Los Sims* como un juego que hace apología del consumismo. Wright no está de acuerdo con esta afirmación y en diferentes entrevistas ha explicado como el hecho de comprar muchas cosas (incluso útiles) puede llegar a generar conflictos dentro de la casa (se estropean, necesitan mantenimiento,...) con lo que el jugador debe elegir si quiere pocas cosas, pero bien elegidas o muchas cosas pero que requieran mucha atención.

Es cierto que el juego presenta al jugador una estructura de sociedad occidental (muy cercana a la estadounidense) con valores consumistas presentes en todo el juego que, según el sociólogo Gerardo Meil, "tienen que estar presentes en el individuo para que [*Los Sims*] sirvan de refuerzo, de la misma forma que lo hace la sociedad que le rodea, el colegio, las películas o los grupos de amigos".

Esto es *Los Sims*. Un juego de tomar decisiones. No se trata de colonizar un planeta, ni de conducir un coche de carreras. Se trata de ir a la compra, pintar las paredes de la casa, arreglar la lavadora... Cosas tan normales y aparentemente aburridas que a hacen que miremos al juego con recelo, pero que se convierten en divertidas rutinas cuando empiezas a empatizar con tus personajes, empiezas a entender la profundidad de las personalidades de cada miembro de tu familia y comienzas a 'jugar' con sus relaciones y sus decisiones. ¿Un laboratorio de personalidades? Simplemente una vía de escape más.

>Por Chema Antón

EL POETA DEL SIMLISH

SERGIO LÓPEZ, AUTOR DE 'BURBIN NERBS'

› El simlish es el extraño idioma en el que hablan los sims, mezcla de ucraniano y navajo (Tagalog) y Sergio López se ha atrevido a escribir un libro de poemas utilizándolo.

Marca Player: ¿Por qué? Es decir ¿¿¿¿por qué????

Sergio López: Un poco por casualidad. Escribo poesía como afición, en castellano. Recortaba palabras y las ordenaba al azar. Al mismo tiempo jugaba a *Los Sims*. Un día murió Hibo, mi Sim favorito y me dije 'voy a escribirle un poema'. Busqué en internet frases y palabras y las combiné. Así nació 'Burbin nerbs', el poema.

MP: ¿Aprendiste simlish?

SL: Yo no sé simlish. Y, hasta donde sé, no existe traductor. Lo que hago es combinar frases hechas. Tiene más de Lego que de *Los Sims*.

MP: ¿Hace falta traducirlo?

SL: La verdad es que no. Yo no me fijo en lo que quieren decir las frases. Si los tradujese, seguramente nos echaríamos unas risas.

› **http://versosalazar.wordpress.com/** es el blog personal de Sergio López

CRONOLOGÍA

LOS SIMS: NAÚFRAGOS
2007

› Las Historias de Naúfragos llegan a las consolas coinciden con el gran éxito de la serie de TV Lost.

PS2, DS,Wii, PSP



MY SIMS
2007

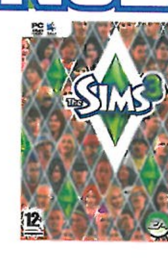
› Se crea una nueva franquicia de Los Sims orientada a un público infantil. Tras My Sims, salen Kingdom, Party y Racing.

PC, Wii y DS



LOS SIMS 2: VECINOS Y MASCOTAS
2008

› El éxito de Los Sims 2: Mascotas en la portátil de Nintendo anima a lanzar un nuevo título. ***DS***



LOS SIMS 3
2009

› La última parada de la saga. Sale este junio y basará sus novedades en opciones online y una ciudad a disposición del jugador. ***PC***

EN ALGÚN LUGAR DEL LEJANO Y SALVAJE OESTE...

UNA DE VAQUEROS

El salvaje oeste siempre nos ha despertado una extraña fascinación. Un mundo de tipos duros con un gran valor y una escasa higiene personal que ha inspirado cientos de grandes películas y un puñado de interesantes videojuegos.

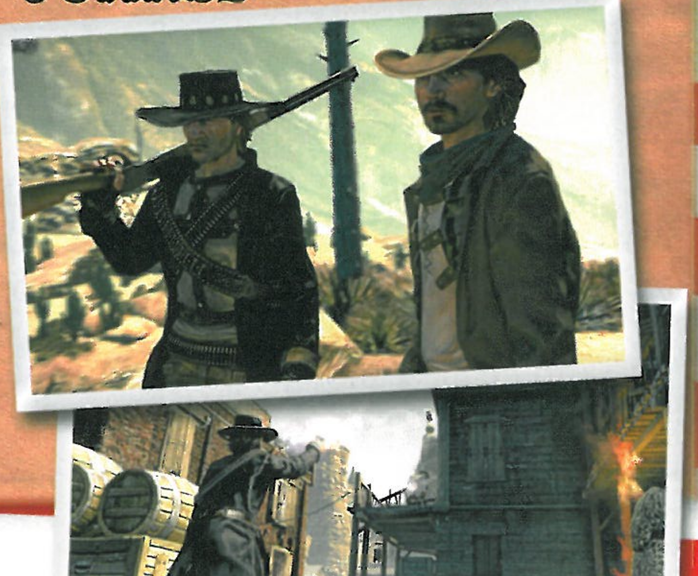
Es bastante sorprendente que un género tan popular en el cine como el western (además de en las novelas o en los comics) haya generado tan pocos videojuegos. Y es que, aunque hay fantásticas excepciones, los videojuegos de vaqueros medio decentes que han aparecido en el mercado se cuentan con los dedos de una mano. Mientras, los videojuegos basados en la Segunda Guerra Mundial, por poner un ejemplo, se cuentan con los dedos de las dos manos (de las dos manos de todos los habitantes de ambas Castillas).

Pero es, precisamente, esta escasez de títulos del salvaje oeste, la que nos hace devorar cada uno de los juegos que aparecen, de vez en cuando, inspirados en las aventuras de intrépidos pistoleros, y lo que nos ha hecho encumbrar a la categoría de obra de arte a algunos juegos clásicos del género, como el mítico Outlaws de Lucasarts. Afortunadamente, llega aire fresco a este lado del río Missisipi.

> ***Gustavo Maeso***

CALL OF JUAREZ 2

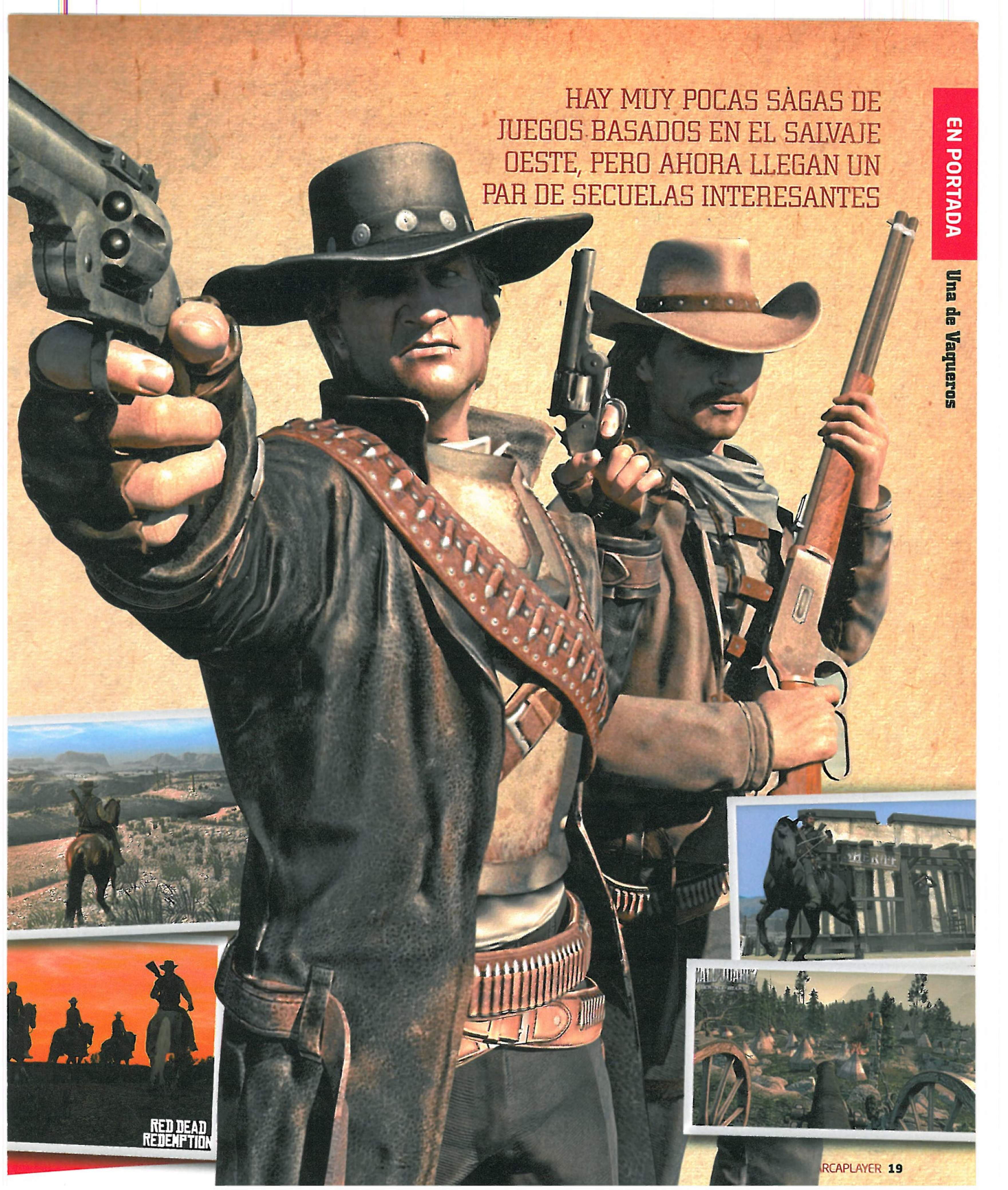
Hace un par de años que Ubisoft lanzó el primer *Call of Juarez*, un interesante título que volvió a despertarnos el gusanillo por el viejo Oeste. Ahora llega su precuela, un nuevo videojuego que nos narra los acontecimientos anteriores a lo ocurrido en el primer CoJ. Aquí conoceremos a los hermanos McCall, viviremos con ellos la Guerra Civil americana y volveremos a buscar el mítico oro azteca de Juarez. Una segunda parte impresionante.



READ DEAD REDEMPTION

Rockstar ha conseguido hacerlo, ha convertido la secuela de *Red Dead Revolver* en un *GTA* del oeste. Este título, que llegará a finales de año, nos mete en un mundo abierto en pleno salvaje Oeste, en la frontera con México. Aquí tendemos que buscarnos la vida alquilando nuestro rifle al mejor postor, completando misiones, haciendo fortuna de decenas de maneras diferentes... ¿El juego del Oeste definitivo?

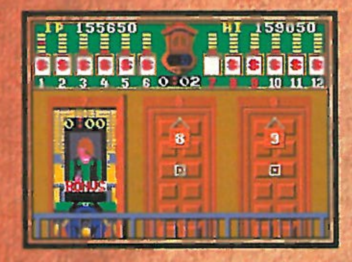




HAY MUY POCAS SAGAS DE JUEGOS BASADOS EN EL SALVAJE OESTE, PERO AHORA LLEGAN UN PAR DE SECUELAS INTERESANTES

SPAGUETTI GAMERS

Vamos a echar un vistazo a los juegos de vaqueros más interesantes que han aparecido a lo largo de la historia. Estos son, a nuestro entender, los títulos del salvaje oeste que han dejado alguna huella en el mundillo.

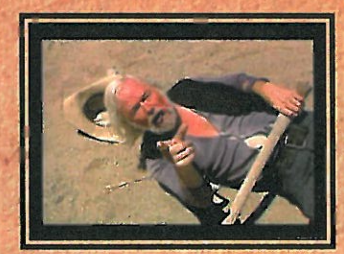


BANK PANIC

1984 ARCADE

Esta mítica máquina arcade de Sega es uno de los primeros juegos de vaqueros que vio la luz (luego tuvo versiones para Spectrum, Commodore 64, MSX, Amstrad CPC, Master Systems...)





MAD DOG McCREE

1990 ARCADE

Mítico arcade de disparos con actores reales. *Mad Dog McCree* era una máquina que venía con dos pistolas y que causó furor en los salones recreativos. Tuvo una versión doméstica en Laser Disc.



SUNSET RAIDERS

1991 ARCADE

Este fantástico arcade de cuatro jugadores es de los más recordados entre los que pasamos la infancia en los 'billares'. Tiroteos, diligencias, un asalto a un tren en marcha... Tuvo versiones en Mega Drive y SNES.



ALONE IN THE DARK 3

1994 PC

La tercera entrega de esta mítica saga de terror (la precursora de los hoy tan populares survival horror) estaba ambientada en el salvaje Oeste. No era un juego de vaqueros al uso, pero algo es algo.





OUTLAWS

1997 PC

La factoría de ideas de Lucasarts, algo así como dioses en la década de los 90, se sacaron de la manga el primer shooter del Oeste, una maravilla que aún nos hace llorar de emoción.





DESPERADOS

2001 PC

El título *Desperados: Wanted Dead or Alive*, de Atari, apareció en el año 2001 y fue una fantástica propuesta de acción y estrategia (al estilo Commandos) pero ambientada en el salvaje Oeste.



DEAD MAN'S HAND

2004 PC, XBOX

El primer intento 'moderno' de lanzar un juego de acción de vaqueros llegó con este título de Atari. El juego no cautivó a la crítica, pero resultaba un shooter muy entretenido y lo único del salvaje Oeste de Xbox.





RED DEAD REVOLVER

2004 PS2, XBOX

Ese mismo año llegó el juego de acción en tercera persona Red Dead Revolver, de Rockstar. Aunque el juego fue un proyecto abandonado por Capcom y adquirirdo por los británicos.



GUN

2005 MULTI

Neversoft y Activision lanzaron, a bombo y platillo, este western para todas las plataformas en 2005. Fue un éxito de ventas, aunque el juego tenía muchos 'peros'. Nunca llegó una secuela.





DESPERADOS 2

2006 PC

La secuela del título de estrategia y acción táctica de Atari se llamó *Desperados 2: Cooper's Revenge*. El juego consiguió unas ventas muy aceptables y tiene una gran comunidad de seguidores.





CALL OF JUAREZ

2006 PC, 360

Desarrollado por Techland, *Call of Juarez* fue una fantástica sorpresa en 2006. Unos gráficos muy buenos y una apasionante historia daban forma a este shooter de dificultad bastante alta.





THE WESTERNER 2

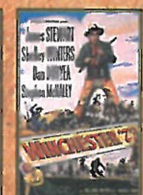
2009 PC

La aventura gráfica *Fenimore Fillmore: The Westerner*, de los madrileños Revistronic, apareció en 2003. Su recién lanzada secuela es una maravilla, si te encantan las aventuras clásicas.



LAS MEJORES PELIS

¿Qué no tienes idea sobre western? No te preocupes, te recomendamos todo lo que necesitas para ser un experto en el salvaje oeste al instante. Ha habido tiros en la redacción, pero esta es nuestra lista de pelis y bandas sonoras imprescindibles:










- **LA DILIGENCIA** 1984 John Ford
- **WINCHESTER 73** 1950 Anthony Mann
- **SOLO ANTE EL PELIGRO** 1952 Fred Zinnemann
- **CENTAUROS DEL DESIERTO** 1956 John Ford
- **RIO BRAVO** 1959 Howard Hawks
- **EL HOMBRE QUE MAT A LIBERTY VALANCE** 1962 John Ford
- **DOS HOMBRES Y UN DESTINO** 1969 George Roy Hill
- **GRUPO SALVAJE** 1969 Sam Peckinpah
- **JEREMIAH JOHNSON** 1972 Sidney Pollack
- **SIN PERDON** 1992 Clint Eastwood

QUIERO SER VAQUERO

Esa fascinación que nos despierta esta salvaje y mítica época de la historia de los Estados Unidos se forjó a golpe de leyendas. Leyendas como estas:



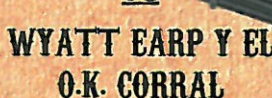
LA MANO DEL HOMBRE MUERTO

La leyenda de James Butler Hickok , conocido como el Salvaje Bill estará siempre ligada a la jugada de póker que llevaba en el momento de su muerte. Este famosísimo pistolero fue un duro sheriff y se ganó la enemistad de cientos de forajidos. Uno de ellos, Jack McCall, acabó con su vida disparando es su nuca el 2 de agosto de 1876 mientras jugaba al póker. De sus manos muertas se deslizo una doble pareja, con dos ases y dos ochos, de picas y tréboles, desde ese momento esa mano de poker se conoce como 'La mano del Hombre Muerto' (Dead Man's Hand).



PATT GARRET Y BILLY THE KID

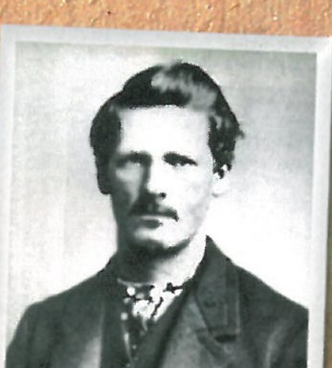
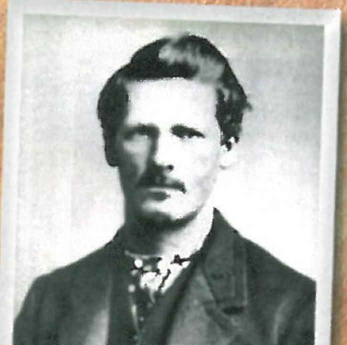
La historia de William H. Booney, más conocido como Billy 'el Niño', es de las más conocidas del salvaje oeste. La leyenda de este joven ladrón de caballos y ganado creció como la pólvora por el estado de Nuevo México (y por todos los Estados Unidos) aunque, probablemente la leyenda distaba mucho de la realidad. A Billy se le atribuyeron 21 muertes, aunque sólo se han probado 9 de ellas. Billy el Niño participó en la conocida como la Guerra del Condado de Lincoln, junto al pistolero Patt Garret. Tras la amnistía declarada por el gobernador y la posterior huída de Billy, nombran sherrif del condado a Patt Garret para que acabe con El Niño. Garret, antiguo amigo de Billy, consigue cercarle y matarle el 14 de julio de 1884, en Fort Sumner.



WYATT EARP Y EL O.K. CORRAL

Otro de los sheriff más famosos del oeste americano, junto con Salvaje Bill o Patt Garret, es Wyatt Earp. Fue 'marshall' (es como se denominanban estos alguaciles de Estados Unidos) de Tombstone, Arizona, y se hizo famoso por su dureza con los que inflingían la ley y por su incorruptibilidad. Lógicamente, se ganó muchos enemigos entre los pistoleros del Estado, especialmente con los famosos bandoleros los hermanos Clyaton y McLaury. Wyatt Earp protagonizó el famoso tiroteo del 'O.K. Corral' junto con sus hermanos Virgil y Morgan y el famoso pistolero 'Doc' Holliday, contra los hermanos McLaury y los Clanton. Las consecuencias del tiroteo llevaron a Wiatt y a Doc Hollyday a protagonizar una famosa venganza.



BANJO HERO! LAS MEJORES BSO

1. **El bueno, el feo y el malo**
   Ennio Morricone
2. **Río Lobo**
   Jerry Goldsmith
3. **Río Bravo**
   Dimitri Tiomkin
4. **Once Upon a Time in the West**
   Ennio Morricone
5. **The Big Country**
   Jerome Moross
6. **How the West Was Wont**
   Alfred Newman
7. **True Grit**
   Elmer Bernstein
8. **The Wild Bunch**
   Jerry Fielding
9. **The Comancheros**
   Elmer Bernstein
10. **Veracruz**
    Hugo Friedhofer
11. **Shane**
    Victor Young
12. **Wild Robbers**
    Jerry Goldsmith
13. **Professionals**
    Maurice Jarre

MAZORCAS 'BILLY' Y ALITAS 'THE KID'

La comida del saloon es un asco. Todos los días esa asquerosa sopa de frijoles negros como la muerte. Más bien parece agua sucia. ¿Quién me mandaría a mí aceptar este trabajo de la compañía ferroviaria del Oeste? Con lo bien que estaba yo en Luisiana. Ya era hora de que a alguien en esa apestosa cocina pensara en que el pollo también se come... ¡vaya que si se come! Son las mejores alitas que he comido en mi vida. Pagaría el doble si las hubiese otra vez mañana.



INGREDIENTES PARA DOS VAQUEROS:

2 mazorcas de maíz
Un trozo de parmesano
Una lima

Medio kilo de alitas de pollo
Una bolsa de kikos
2 cucharas de aceite
2 cucharadas de azúcar morena
2 cucharadas de miel
Sal y pimienta



RECETA

Prepara una cacerola con agua abundante y ponla a hervir con un poco de sal. Cuando burbujee, echa las mazorcas al agua y que se cuezan durante 30 minutos, con hojas y todo. Sácalas cuando estén tiernas como para comerlas. Escúrrelas bien y retira las hojas para atrás dejando ver los granos. Mientras, pon una plancha o una sartén a fuego fuerte y coloca las mazorcas encima para tostarlas tanto como te apetezca. Sírvelas en un plato. Ralla el trozo de queso parmesano sobre las mazorcas calientes y deja que éste se derrita. Añade unas gotas de lima exprimida.

Busca un recipiente grande que puedas meter al horno. Échale un par de cucharadas soperas de aceite de oliva y extiéndelas. Por otro lado coge la bolsa de kikos y con una batidora (o en un mortero) pícalos. Echa esa 'harina' de kikos en una bolsa de plástico transparente. Salpimenta las alitas sobre un plato. Introduce, una a una, las alitas en la bolsa de plástico, dejando que la 'harina' de kikos sirva para rebozarlas. Sácalas y vete colocándolas en la fuente. Espolvorea las dos cucharas de azúcar morena y añade las dos cucharadas de miel sobre las alitas. Cubre el recipiente con papel de aluminio.
Precalienta el horno durante 10 minutos a 250°. Introduce la fuente de las alitas y déjalas cocinarse durante 30 minutos a 180°. Sírvelas.

ACTIVIDADES 'EVERYWHERE'

¡MARCA PLAYER SE MUEVE!

Como dijimos hace un par de meses, estamos en todos los lugares del planeta videojueguil. Si vas a alguna cita de jugones seguro que nos encuen

Nuestra intención, como os decíamos, era intentar estar presentes en cada feria, LAN party, campeonato... en cada punto de encuentro de jugadores que tenga lugar a lo largo de 2009 en nuestro país. Pero hemos ido más allá, y como no sólo vivimos de videojuegos, estos 2 últimos meses hemos asistido a nuevos y diferentes eventos

Estad atentos a los eventos que tengan lugar en vuestras ciudades porque es muy posible que nos encontréis allí.

A NUESTRO MERCADILLO SOLIDARIO LE HEMOS SUMADO ACTIVIDADES POR TODA ESPAÑA

SALÓN AULA Y TERRITORIO ESIC

Decididos a llegar a todo el mundo, acudimos al Salón AULA (Salón Internacional del Estudiante y la Oferta Educativa), de la mano de nuestra "hermana" la Revista NBA Oficial. Desde el Stand de Conferencias y Formación de Unidad Editorial repartimos ejemplares a todos los que por allí pasaron durante los días 25 a 29 de marzo. Este salón va dirigido principalmente a los estudiantes que buscan asesoramiento acerca de su futuro académico. Y este año MÁS DE 130.000 VISITANTES han pasado por AULA, eligiéndola como la mejor plataforma de información para decidir qué y dónde estudiar y contratar servicios especializados. También estuvimos en el Territorio ESIC, que tuvo lugar del 16 al 19 de abril, un campus deportivo que se organizó en la Muestra de Ferias de Zaragoza con lugar de la Feria de Formación y Empleo de este año, y donde todos los jóvenes asistentes de entre 16 y 25 años -¡este año más de 5.000!- pudieron participar en las diferentes actividades que allí tuvieron lugar en los más de 3.000m2 destinados a las diferentes actividades deportivas: campeonatos de Basket 3x3, Circuito de Pádel y Atletismo. Y es que hay que practicar deporte... aunque nosotros sigamos prefiriendo el "virtual"... no en vano es mucho menos cansino que el real, que después llegan las lesiones y qué hacemos.







EXPOMANGA 2009

Como no podía ser de otra manera, hemos podido disfrutar un año más del mayor evento dedicado al manga y la cultura oriental que organizan Terracómic y la Asociación Española de Amigos del Cómic en nuestro país. En este caso, hemos estado presentes en la feria que se ha celebrado en Madrid, en el Pabellón de la Pipa de la Casa de Campo los días 8, 9 y 10 de mayo. Este año la Organización quiso rendir homenaje al papel de la mujer como artista y creadora y 25.000 incondicionales llenaron los 8.000m2 del recinto durante un fin de semana repleto de talleres, concursos y proyecciones: karaoke, zona infantil, cosplay, ceremonia del té, zona comercial, campeonatos de juegos de tablero, cartas y rol, mesas redondas, videojuegos, exposiciones... y un sinfín más de actividades que hicieron las delicias de todos los asistentes.



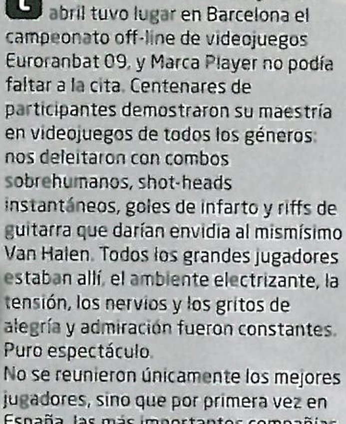


EUROANBAT 09

EL MAYOR CAMPEONATO DE VIDEOJUEGOS DE ESPAÑA

Los pasados 21 de marzo y 25 de abril tuvo lugar en Barcelona el campeonato off-line de videojuegos Euroranbat 09, y Marca Player no podía faltar a la cita. Centenares de participantes demostraron su maestría en videojuegos de todos los géneros: nos deleitaron con combos sobrehumanos, shot-heads instantáneos, goles de infarto y riffs de guitarra que darían envidia al mismísimo Van Halen. Todos los grandes jugadores estaban allí, el ambiente electrizante, la tensión, los nervios y los gritos de alegría y admiración fueron constantes. Puro espectáculo.

No se reunieron únicamente los mejores jugadores, sino que por primera vez en España, las más importantes compañías del sector dieron su apoyo al evento: Activision, Capcom, Kochmedia, Electronic Arts, Game y Marca Player, entre otras, aportamos nuestro grano de arena para hacerlo posible.









Esperas el tren
PUZZLE QUEST DS
Gana una batalla o captura a un enemigo. Estos puzzles de emparejar mana y calaveras pueden resultar adictivos!

Preparas lasaña
WII SPORTS
Reta a tu madre a un partido de tenis corto y a una partida de bolos. Seguro que hacía tiempo que no sudábais tanto con el ejercicio.

Uno repe de los Simpson
PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Elige a tu equipo preferido y haz unos partidos online. Jugar a fútbol nunca había resultado tan fácil.



PC

APÚNTATE YA A LA BETA DE STARCRAFT II

Starcraft, uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real que han existido jamás ya está preparando su segunda parte, *Starcraft II*.
Recientemente se ha abierto el plazo de suscripción para optar a ser uno de los afortunados que podrán probar la beta de *Starcraft II*. Para inscribirse no hace falta más que ir a la web de Blizzard registrar una cuenta y rellenar un cuestionario sobre especificaciones técnicas de vuestro PC.
Hacer esto no garantiza que os elijan para la beta pero sí os convierte en posibles candidatos. Una vez que seáis elegidos, Blizzard os enviará un email para la descarga del juego y una clave única para entrar en la beta.
¡Suerte a todos!

PC

UN REMAKE DE STREET OF RAGE

Una nueva versión en continuo desarrollo por un equipo de programodres españoles. ¡Ah! Es freeware.

Streets of Rage Remake es un juego casero no comercial y freeware basado en la popular saga de Sega en Megadrive que está en continuo desarrollo (desde 2003) por los chicos de Bombergames (Españoles por cierto).
Para rehacer el juego se han reconstruido los sprites originales, añadido nuevos movimientos, enemigos y personajes pero siempre respetando el estilo de la saga.



El juego funciona en PC (es un .exe) y cada cierto tiempo van saliendo versiones mejoradas del título con nuevas funcionalidades.
Si queréis probar la última versión podéis visitar su web y descargarla: *http://www.bombergames.net/forum/viewtopic.php?t=1012*

¡Si lo sé no juego!





HANNAH MONTANNA: LA PELÍCULA

Este título es un juego que ha salido para Nintendo DS, Wii, PC y quizá, lo que más me sorprende, también para Xbox360 y PlayStation 3. Dice mucho de lo que vende esta licencia.
Pero la verdad, ¿vosotros conocéis a alguien que pague por una PlayStation3 o una Xbox 360 jugando a este título? Cambia de personaje, toca instrumentos, haz conciertos... En fin, más de lo mismo en otro entorno.
Por Reikax (www.yonosoyfreak.com)

PC - PS3

TRINE, UNA APUESTA POR LO MÁS CLÁSICO

Viajamos a Helsinki para ver la atractiva propuesta de plataformas y puzzles de Frozen Byte.



Con motivo del cercano lanzamiento de Trine para PC y PS3 (a través de PlayStation Network), Nobilis nos invitó a verlo a los estudios de sus creadores, Frozen Byte, en Helsinki.

Trine es una explosiva mezcla entre plataformas y puzzle, al más puro estilo clásico, pero con gráficos de nueva generación. En él, asumiremos el control de tres personajes (una ladrona, un mago y un guerrero); cada zona del escenario te obligará a utilizar cada personaje de forma inteligente, como del clásico Lost Vikings. El mes que viene os mostraremos hasta donde da de sí.

MULTI

TERMINATOR SALVATION YA ONLINE

Terminator Salvation (la película) se estrenará en cines durante este mes de junio. La buena noticia es que no vendrá sola sino que, como ya os hemos adelantado, saldrá también un juego basado en la licencia. El juego desarrollará sus acontecimientos dos años antes de lo ocurrido en la peli y hará las delicias de todos los fans. Su web ha sido abierta recientemente y en ella encontraréis multitud de información, material descargable, formularios de reserva del juego y hasta la posibilidad de ganar una camiseta con el logotipo del juego participando en un concurso. Podéis visitarla aquí: *http://www.terminatorsalvationthegame.com/*



LEÍDO EN LOS FOROS

Leído en Kaos2K.com



›Kaos2K: En este hilo iremos recopilando reportajes sobre juegos que no llegaron a salir y fueron cancelados o modificados, betas de los mismos, estados alpha y demás de todos los sistemas clásicos.

›Hvrit3r: Me gusta la idea!!!. Prince of Persia 2 Megadrive, Sonic Xtreme Saturn, Streets of Rage 3D Saturn, Black & White Dreamcast. Existen muchos casos sonados.

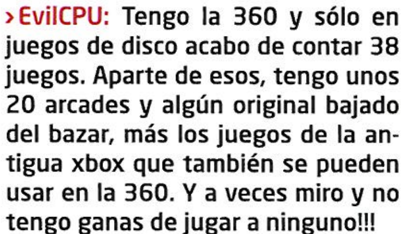
Leído en ElOtroLado.net

›jiXo: El Ministerio de Administraciones Públicas ha elaborado un informe en el cual recomienda cambios en la gestión del cobro del canon. El cambio consistiría en la creación de un organismo encargado de recaudar los diferentes cánones.

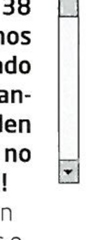
›NeoBlast : se acerca el principio del fin de la SGAE. Eso quiere decir que el apocalipsis empezará pronto...

Leído en Meristation.com





›EvilCPU: Tengo la 360 y sólo en juegos de disco acabo de contar 38 juegos. Aparte de esos, tengo unos 20 arcades y algún original bajado del bazar, más los juegos de la antigua xbox que también se pueden usar en la 360. Y a veces miro y no tengo ganas de jugar a ninguno!!!



›Franchuzas: Yo en cuanto veo que un juego no me motiva durante semanas o incluso meses, no me corto y lo vendo.



HOY EN IGN


Nathan Drake, dando caña

Uncharted 2

CINCO MINUTOS CON UNCHARTED 2

Nathan Drake vuelve con una de sus aventuras, esta vez en medio de una guerra en Nepal. Se trata de lo último de Naughty Dog en exclusiva para la consola de nueva generación de Sony. En IGN hemos conseguido más de cinco minutos de vídeo en juego, monstrándonos lo que podremos ver en Uncharted 2: Among the Thieves. Los que no lo han probado han llegado a tacharlo de "Tomb Raider con protagonista masculino", pero es mucho más. Si tienes alguna duda, sólo tienes que ver el vídeo y disfrutar de las toneladas de acción que destila este interesante título.

> http://ps3.ign.com/articles/983/983477p1.html



HOY EN IGN



Sueños, esperanzas y miedos en el E3

EL FUTURO PASA POR LOS ANGELES

Mirando en nuestra particular bola de cristal hemos visto lo que podría pasar sobre la moqueta del Convention Center de Los Angeles. Pero no sólo eso, sino que también os contamos lo que no queremos que pase de ninguna manera y lo que nos encantaría que pasase.
Volverán las presentaciones sorpresa, las muchachas ligeras de ropa, el espectáculo en cada stand de la feria, las carreras por todos los pabellones, las fiestas de las compañías...
Por desgracia también veremos más indicios de esa enfermedad llamada secuelitis aguda de algunas compañías, muchos periféricos absurdos y unas cuantas novedades de la cada vez más importante distribución digital. Todo eso a partir del pistoletazo de salida del evento, desde el 1 de junio a eso de las 7 de la tarde en hora española.

> http://games.ign.com/articles/983/983080p1.html

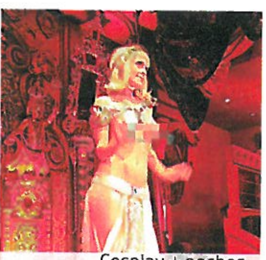
LA BARONESA



Jessica Chobot
blogs.ign.com/jess-IGN
Title: The Baronesse
Blog Posts: 495
Comments: 12.830
Blog Created: Ene '06

> Cuando mujeres desnudas más cosplay no son una victoria

Concepto: mujeres vestidas como personajes populares de videojuegos haciendo un espectáculo erótico. VICTORIA
Ejecución: trajes hechos de series y colocados sobre ropa interior femenina y algunos sueños infantiles destrozados para siempre. FALLO
Gracias L.A. TIMES, esto es con lo que nadie soñaba de pequeño.


Cosplay + pechos...

> La única película que quiero ver... (y el único cómic que merece la pena leer)

No voy a despotricar sobre el estado actual del manga, sería cruel y yo soy una buena persona. De verdad.
Por eso me voy a limitar a recomendar el único manga (porque es donde lo encotraréis en vuestras tiendas) que merece la pena leer. Se llama Scott Pilgrim y hay seis volúmenes en el mercado. ¡Lo mejor es que están preparando una película!


Scott Pilgrim vs El mundo

CÓMIC

> Los 100 mejores villanos del cómic

El ranking de malos de cómic definitivo. Para celebrar que en el año 2009 se cumplen 75 años del nacimiento de este mundillo tal y como lo conocemos.

>http://comics.ign.com/top-100-villains/

TV

> Final de temporada en tele

Se termina la temporada televisiva estadounidense y con ella se cierran los hilos argumentales de nuestras series favoritas: Perdidos, Prison Break, Fringe...

> http://tv.ign.com/articles/983/983504p1.html

CINE

> La película más cercana a Halo

Neil Blomkamp y Peter Jackson tienen un nuevo proyecto. ¿Y si a unos aliens se les estropease la nave cerca de la tierra?

>http://movies.ign.com/dor/objects/14216040/district-9/videos/district9_trl_051409.html

MÚSICA

> Vuelve Eminem

El cuarto trabajo de Marshall Mathers, ese peculiar rapero blanco, ya ha salido a la luz. Responde al nombre de Encore y la crítica lo pone por las nubes. ¿Te gusta el rap?

>http://music.ign.com/articles/982/982290p1.html



MULTI

PACK ESTRATÉGICO PARA HALO WARS

Halo Wars recibe un nuevo add-on descargable que permitirá explotar aún más las múltiples posibilidades del título. Se trata de un pack denominado "Strategic Options", que incluye 3 nuevos modos multijugador que cambiarán un poco la estrategia habitual y obligará a los jugadores a estrujarse los sesos al elaborar sus tácticas de guerra. Estos 3 modos de juego serán:

- *Keepaway Mode*: Será un "Captura la bandera" al estilo Halo Wars. Los equipos competirán unos contra otros para capturar a un Sentinel Forerunner. El primer equipo que haga 3 capturas gana.
- *Tug of War Mode*: El ejército más poderoso gana. Derrotar unidades rivales es vital así como lo es tener buenas edificaciones y recursos.
- *In Reinforcement Mode*: Todas las unidades de batallas se proporcionan en oleadas sucesivas. los jugadores han de adaptar sus tácticas a estas oleadas para poder derrotar con ellas al rival.

WII

MODO MULTIJUGADOR EN RED STEEL 2

Al fin, los encargados del desarrollo de Red Steel 2 han explicado el por qué de su decisión de no incluir modos multijugador en el título. Al parecer se quieren centrar en perfeccionar todas las posibilidades que les ofrece el Wiimotion Plus y añadir modos multijugador solo les distraería. Desde Marca Player creemos que lo que les va a distraer de verdad es la salida de The Conduit el cual si que tiene modo multijugador.





VIDAEXTRA.COM

Txema Marín
www.vidaextra.com

SOÑAR ES GRATIS

QUIZÁ NO NOS HEMOS DADO cuenta, porque lo han hecho muy sutilmente. Quizá algunos lo sabían desde hace tiempo y otros no se enteraron hasta el otro día, pero lo cierto y verdad es que Apple está cada vez más metida en el mundo de los videojuegos. Y esta vez lo hace para quedarse. La compañía de Steve Jobs ya lo intentó hace años con una videoconsola muy avanzada para su tiempo: la Pippin. En 1995 Apple Computer quiso crear una máquina que fuera capaz de hacer la competencia a la Nintendo 64, la Sony PlayStation y la Sega Saturn, casi nada.

Fue diseñada como un híbrido entre consola de videojuegos y ordenador personal, muy en la línea de por donde van hoy los tiros pero casi 15 años antes, con un sistema operativo ligero basado en Mac OS, con puerto Ethernet, módem interno y lector de CDs... un maquinón exclusivo para Estados Unidos y Japón.

> // El futuro lleva otros derroteros, definidos por el proyecto Onlive"

De momento, creo que Apple se va a conformar con vender juegos a través de iTunes para su iPhone, pero me da a mí la sensación de que esta nueva incursión en nuestro mundillo será definitiva. Y un próximo paso podría ser lanzar su propia consola.

Podemos imaginar una máquina tan potente como la PlayStation 3, con la facilidad y aceptación de Xbox 360, un sistema de juegos sencillo, intuitivo e innovador como el de Wii, y un sistema de distribución de juegos a través de iTunes, compatible con el iPhone, en plena sincronía con nuestro MacBook, con un sistema basado en OS X y con la garantía de calidad de una gigante como Apple.

Soñar es gratis, y a muchos de los que amamos este mundillo seguro que nos encantaría que hubiese un cuarto en discordia por el título de rey de los videojuegos. Yo, desde luego, les daría una oportunidad.

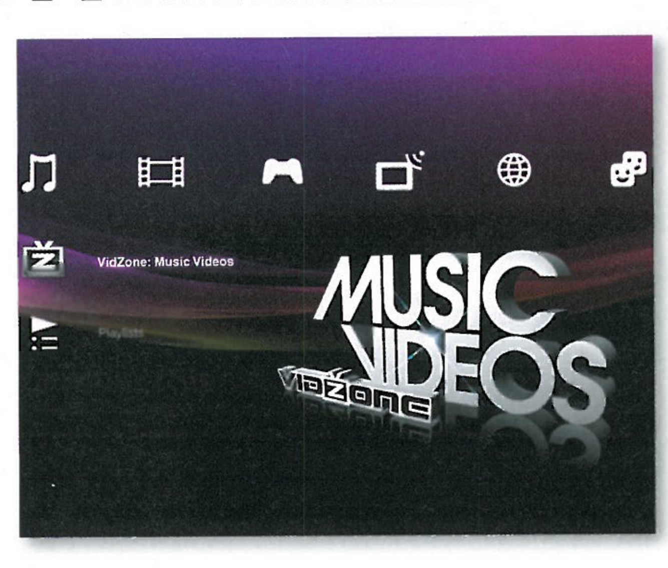



SÉ BIÓNICO
BIONIC
COMMANDO
www.bioniccommando.com
PLAYSTATION 3
XBOX 360
XBOX LIVE
Próximamente para
Games for Windows
CAPCOM
18+
© CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

PS3

VIDZONE LLENARÁ TU PS3 DE VIDEOS MUSICALES

Los fans de la música que además posean una Playstation 3 van a estar de enhorabuena este verano. Y es que podrán usar VidZone, una nueva función online para que disfruten con total libertad de los mejores vídeos musicales. Se trata de una nueva aplicación gratuita con la que podrán tener al alcance miles de videoclips via streaming y bajo demanda, directamente en sus televisones a través de la consola. Pero esto no es todo, ya que el servicio de VidZone también incorpora la función de retrocompatibilidad entre PSP y PS3, lo que permitirá crear una lista personalizada de videoclips incluso fuera de casa.



PSP

TEKKEN 6 LLEGARÁ A LA PORTÁTIL DE SONY

Namco Bandai ha confirmado que el nuevo juego de la saga del torneo del puño de hierro, ***Tekken 6*** saldrá también para PSP a la vez que lo hace en PlayStation 3 y Xbox 360. De momento no se han revelado muchos más datos sobre el título pero se espera que sea muy similar a *Tekken: Dark Resurrection* incluyendo, eso sí, las novedades pertinentes, sobre todo en el apartado online y en los nuevos modos de juegos disponibles.



MUY BREVES



PC

CIERRA 3D REALMS

3D Realms, la veterana desarrolladora responsable de títulos del calibre de *Duke Nukem 3D, Shadow Warrior o Prey* ha cerrado sus puertas debido a la falta de presupuesto para seguir financiándose (¿A causa de la crisis?). Sin duda una triste noticia para todos los que disfrutábamos con sus excelentes juegos. Ahora la duda que nos asalta a todos es: ¿Qué pasará con Duke Nukem Forever? Un juego que llevaba más de 10 años en proceso de desarrollo y que todavía no tenía una fecha de salida determinada. ¿Se acabó el sueño?

MULTI

VUELVEN LAS AÑORADAS CHICAS AL E3 2009

Un portavoz de la aclamada feria de videojuegos E3 ha confirmado el retorno de las voluptuosas modelos que poblaban el evento hace años y las cuales animaban en todo momento las presentaciones de nuevos videojuegos y sistemas. Os recordamos que en las últimas ediciones del E3 ya no estaban presentes y eso, junto a otros motivos más "profesionales", hicieron que la feria fuera perdiendo fuelle. Esperemos que con la edición 2009 vuelva a tener toda la fuerza de antaño (ver reportaje pag 54).

VENTAS MUNDIALES

Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
1	**Wii Sports**	Nintendo	128	210.305	44.416.634
2	**Wii Fit**	Nintendo	75	179.522	18.796.714
3	**Mario Kart Wii**	Nintendo	56	107.259	15.653.195
4	**Persona**	Atlus	1	90.569	90.569
5	**X-Men Origins: Wolverine (360)**	Activision	1	90.256	90.256
11	New Super Mario Bros	Nintendo	155	61.935	18.588.563
12	Mario Kart DS	Nintendo	181	58.405	14.856.553
13	Professor Layton and the Mysterious Village	Nintendo	116	53.546	2.965.956
14	Nintendogs	Nintendo	211	46.016	22.273.385
15	Killzone 2	Sony Computer Entertainment	10	43.760	1.547.221

Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
6	**Dragon Ball Kai: Saiyajin Raishuu**	Namco Bandai	1	87.842	87.842
7	**Pokemon Platinum**	Nintendo	34	87.362	4.007.034
8	**Wii Play**	Nintendo	127	86.585	23.136.242
9	**Made in Ore**	Nintendo	1	70.296	70.296
10	**X-Men Origins: Wolverine (PS3)**	Activision	1	67.504	67.504
16	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of the Sky	Nintendo	3	43.096	238.491
17	Rhythm Heaven	Nintendo	40	43.075	1.877.907
18	Jikkyou Powerful Major League 2009	Konami	1	40.813	40.813
19	Resident Evil 5	Capcom	9	40.298	1.966.209
20	My Fitness Coach	Ubisoft	22	40.010	1.005.461

DATOS DE LA SEMANA 1 de MAYO de 2009. Fuente: VGCHARTZ





Margen de overclocking hasta un 300% superior y un funcionamiento a 10°C de temperatura menos

ASUS EAH4890 TOP

Alcanza el máximo realismo visual en los juegos de última generación

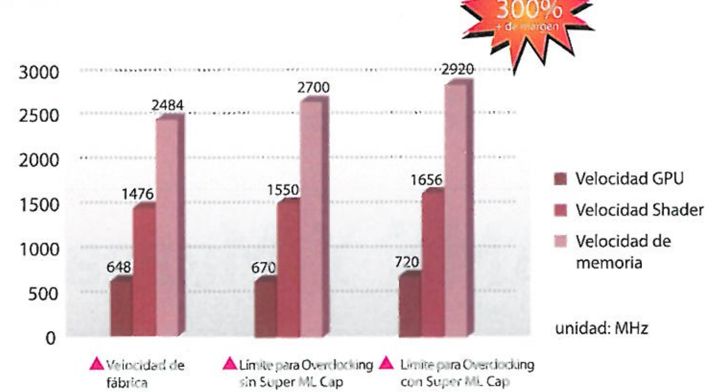
Disfruta del overclocking más extremo con Super ML Cap y las tecnologías de ajuste de voltaje.

Cuando buscas una tarjeta gráfica, un factor esencial es que ofrezca un rendimiento y una estabilidad superior que el modelo de referencia. Por eso, ASUS ha equipado la nueva serie de tarjetas gráficas ASUS EAH 4890 Top con el nuevo procesador gráfico ATI Radeon 4890 y el primer chip Super ML Cap, diseñado para proporcionar la mayor capacidad de overclocking y la máxima estabilidad. De este modo obtiene un rendimiento un 20% superior con respecto al modelo de referencia y brinda al usuario una experiencia única para los juegos de última generación.

El avanzado sistema de refrigeración con seis conductos disipadores de calor, rebaja en 10º grados la temperatura de la GPU y la memoria gráfica. Mediante el sensor de temperatura, te asegura el funcionamiento más silencioso.



Con Super ML Cap disfrutarás de la mejor estabilidad y de un margen para overclocking superior.



Rendimiento un 20% superior

LA ASUS EAH4890 TOP cuenta con las tecnologías más vanguardistas para ofrecer un overclocking superlativo, como la tecnología "Voltaje Tweak", que te permite ajustar el voltaje de los componentes; el chip Super ML Cap, dedicado a garantizar la estabilidad del sistema y el software "SmartDoctor", que permite incrementar la velocidad de la GPU.

Mediante dichas tecnologías, la ASUS EAH 4890 Top consigue superar el resultado del exigente test de rendimiento 3DMark Vantage Extreme Preset de 4612 a 5532 puntos con respecto a la tarjeta gráfica de referencia.

Las series ASUS EAH 4890 integran el nuevo procesador gráfico ATI Radeon HD 4890 con 1 GB de memoria gráfica GDDR5 de alto rendimiento.

MUY BREVES

Xbox 360

¿PERFECT DARK DE NINTENDO 64 EN XBLA?

En una de las presentaciones de Rare de un nuevo tema para la interfaz de Xbox 360 de Banjo-Kazooie en Sao Paulo, se pudo entrever accidentalmente un icono de Joanna Dark, la protagonista de Perfect Dark, en el perfil de una cuenta de Xbox Live. Este icono no correspondía al que habitualmente se puede ver al jugar ver a Perfect Dark: Zero, sino que mostraba a una Joanna Dark poligonal y con el pelo corto, idéntica a la que aparecía en Perfect Dark para Nintendo 64. Esto nos da pié a pensar que Microsoft presentará el juego en el E3 como una nueva incorporación al ya amplio repertorio de Xbox Live Arcade. Ahora la pregunta que lanzamos es ¿Para cuándo Goldeneye?.





PC

WARRIOR EPIC EL 19 DE MAYO

GOA y True Games lanzan el nuevo juego de rol multijugador

El 19 de Mayo verá la luz el último juego de rol por Internet, Warrior Epic. El juego nos sumerge en un mundo de guerreros y brujería, donde podremos controlar a un buen número de personajes con habilidades y aspectos diferentes. En él, encontraremos aliados y enemigos que convivirán con nosotros en un juego con el que contaremos con horas y horas de diversión. Los jugadores podrán participar en campañas multijugador, optar por el modo aventura o jugar misiones individuales.

Tras el éxito de la beta el fundador y presidente de True Games Interactive, Jeff Lujan, comento: "El 19 de mayo es un gran día para GOA y True Games, y más aún para los aficionados a Warrior Epic". ***Más información en: www.warriorepic.goa.com***

¡GAME Y Marca Player regalan 5 euros!



NOVEDADES EN EL THQ GAMERS DAY

La editora nos invitó a un exclusivo evento en Londres con el objetivo de enseñarnos su artillería para lo que queda de año.

Durante el mes de mayo tuvimos la oportunidad de viajar a Londres para probar lo que THQ nos tiene preparado para este mismo año en el mundo de las consolas. En un par de intensas jornadas de juego, pudimos disfrutar de algunas sorpresas y, ya de paso, aprovechamos para ganar un pequeño torneo internacional en el inminente *Red Faction Guerrilla*, que hizo acto de presencia como invitado de honor por su lanzamiento inminente (Cuando leáis estas líneas posiblemente esté en las estanterías de vuestras tiendas preferidas).



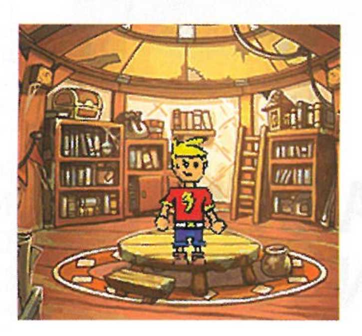


> Darksiders

Lanzamiento: Otoño 2009
Plataformas: PS3, Xbox 360
De la mano del legendario dibujante de cómic Joe Madureira llegará este interesante 'Yo contra el barrio' en el que encarnamos a uno de los cuatro jinetes del apocalipsis en un intento por descubrir quien ha sido el responsable de acabar con la humanidad y no haberle invitado a la fiesta. Mucha sangre, zombies y golpes por doquier para un juego en el que además de pelear contra todo bicho y demonio viviente, tendremos que usar nuestra materia gris para resolver los acertijos que se nos vayan presentando.
Lanzamiento: Otoño 2009
Plataformas: PS3, Xbox 360

> MX VS ATV Reflex

Lanzamiento: Verano 2009
Plataformas: PS3, Xbox 360, PSP, DS
La saga de carreras salvajes de THQ va a dar a luz una nueva entrega durante los próximos meses, esta vez tomando partido de las posibilidades de la nueva generación. Un nuevo sistema de control, terreno deformable que afecta a la conducción y amplios paisajes en los que hacer mil y una piruetas y carreras son su seña de identidad principal. Olvida el asfalto porque te vas a llenar de barro hasta el cielo de la boca...



> Drawn to Life 2

Lanzamiento: 2009
Plataformas: Wii
En el primer juego dibujábamos a nuestro héroe con el stylus de DS y lo llevábamos por una aventura de plataformas. Ahora no sólo creamos al personaje con el Wiimote, sino que podemos personalizarlo e incluso 'tunear' el propio escenario para darle ese toque personal a nuestra partida. Simple, pero sorprendentemente divertido.

> All star Cheer Squad 2

Lanzamiento: Otoño 2009
Plataformas: Wii
Para aquellos y aquellas que miran con envidia al fenómeno animadoras, aparecerá este 'simulador' en el que encarnaremos a un equipo de cheerleaders mientras imitamos sus movimientos con la ayuda del mando de Wii (o incluso de dos mandos, para tener un control mayor sobre los movimientos). Similar a Dancing Stage, pero con los brazos.



> Marvel SuperHero Squad

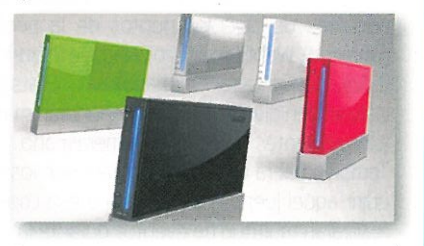
Lanzamiento: Otoño 2009
Plataformas: Wii
Los súper héroes de Marvel se volvieron caricaturas con una línea de juguetes de Hasbro. Tanto éxito ha tenido que van a saltar a la pequeña pantalla en forma de serie de televisión y como juego para la muchachada en Wii. Elige entre una gran variedad de personajes y coopera con otro jugador para conseguir vencer a los malos de turno.

MUY BREVES

Wii

NINTENDO ADMITE QUE WII ESTÁ ALCANZADO SU MÁXIMO NIVEL

En unas declaraciones recientes, portavoces de Nintendo han comentado que Wii está a punto de tocar ya techo con sus records de ventas y que en el próximo E3 se propondrán estrategias con novedades importantes en cuanto a juegos y accesorios para mantener las ventas, al menos constantes y dar un soplo de aire fresco a la consola de la compañía. ¿Qué será lo que preparan los de la gran N?



MULTI

MICKEY ROURKE EN BETHESDA

Bethesda Softworks, los responsables de título como Fallout u Oblivion, han anunciado que el famoso y controvertido actor ganador de un Oscar, Mickey Rourke tendrá un papel importante en el próximo juego de la compañía, Rogue Warrior. Al parecer prestará su voz para numerosas escenas del mismo.

EL DATO

WORLD AT WAR MAP PACK, 2 MILLONES DE DESCARGAS

Activision ha anunciado que está más que satisfecha con el tremendo éxito que ha tenido el primer pack de mapas descargables para *Call of Duty: World at War*. Según sus cálculos se ha llegado ya a cerca de 2 millones de descargas mundiales contando las efectuadas en Xbox Live y en Playstation Network. Enhorabuena a Activision por este record.

INDUSTRIA

RETRO CORUÑA 2009

Coruña recibirá el próximo 4 de Julio la primera edición de esta feria dedicada a las "viejas glorias" videojueguiles.

El pabellón municipal de Sada (A Coruña) acogerá el próximo 4 de julio de 10:00 a 20:30 la primera edición de ***Retro Coruña 2009***, un evento que al igual que su homólogo madrileño, *Retro Madrid*, nos ofrecerá una exposición de ordenadores y consolas conocidos y no tan conocidos (con sus respectivos juegos) de 8, 16 y 32 bits y hasta máquinas recreativas arcade. Contará con stands de expositores de diversos puntos de la península como Kaos2K.com (Ourense), Web8bits (Vigo), Nadove (Madrid), Fugarolas Pinball (A Coruña) , Clun Hnostar (Santiago), Salon8bits (Sada) etc. Cada uno especializado en diversos temas. Expondrán material clásico y se permitirá a los visitantes probarlo de primera mano.

También habrá un mercadillo para que los coleccionistas puedan adquirir aquel juego que les falta o esa consola que se les resiste. Se realizarán multitud de eventos durante la jornada incluyendo sorteos de premios, torneos de juegos, proyección de un documental sobre el apogeo del software español en los años 80, así como otro generalista sobre la historia de los micro-computadores.

Marca Player también estará presente en la feria en el stand de ***Kaos2K.com*** donde se regalarán revistas y merchandising y algún que otro regalillo sorpresa hasta agotar existencias. ¡Así que no faltéis¡. Tenéis más información sobre el evento en su web oficial: ***http://www.integrales-sada.com/retrocoruna/***



PLAYSTATION 3

FINAL FANTASY XIII LLEGARÁ A LA CONSOLA DE SONY CON 1080P

Aquellos que ya han probado la demo de Final Fantasy XIII (De momento sólo los Japoneses o los que han conseguido una copia de importación de la peli *Final Fantasy VII: Advent Children* en Blu-Ray con la que venía dicha demo) aseguran que el juego muestra una resolución de 1080p (FullHD) nativos y no un reescalado de 720p a 1080p como pasaba con *Metal Gear Solid 4*. Esto quiere decir que el juego podrá mostrar resoluciones desde 480i hasta 1080p, con lo que los poseedores de una PlayStation 3 fliparán en colores (literalmente) con la resolución de lo nuevo de Square Enix. ¿Alguien da más?



EL NIVEL GRÁFICO DE la nueva entrega de Final Fantasy será, sin lugar a dudas, un derroche de desarrollo técnico y de arte para dejarnos boquiabiertos.

MUY BREVES

MULTI

MARVEL VS CAPCOM 2: HD REMIX PARA XBOX 360 Y PLAYSTATION 3

Capcom ha escuchado las peticiones de sus fans y como hizo con Street Fighter II Turbo: HD Remix, tiene pensado sacar un nuevo re-make del clásico *Marvel VS Capcom 2* de Dreamcast y Arcade. El juego llevará por título *Marvel VS Capcom 2: HD Remix* y estará disponible en Xbox Live Arcade y Playstation Network este verano a un precio de 1.200 MP o 15 € respectivamente.



Xbox 360

MAX PAYNE 1 Y 2 DISPONIBLES EN XBLA

Rockstar ha anunciado que *Max Payne 1 y 2* están ya disponibles para su descarga desde el bazar de Xbox Live como Xbox Originals. El precio de cada título es de 1.200MP (15€). Si sois fans de la saga no deberíais perderos esta oportunidad.

Xbox 360

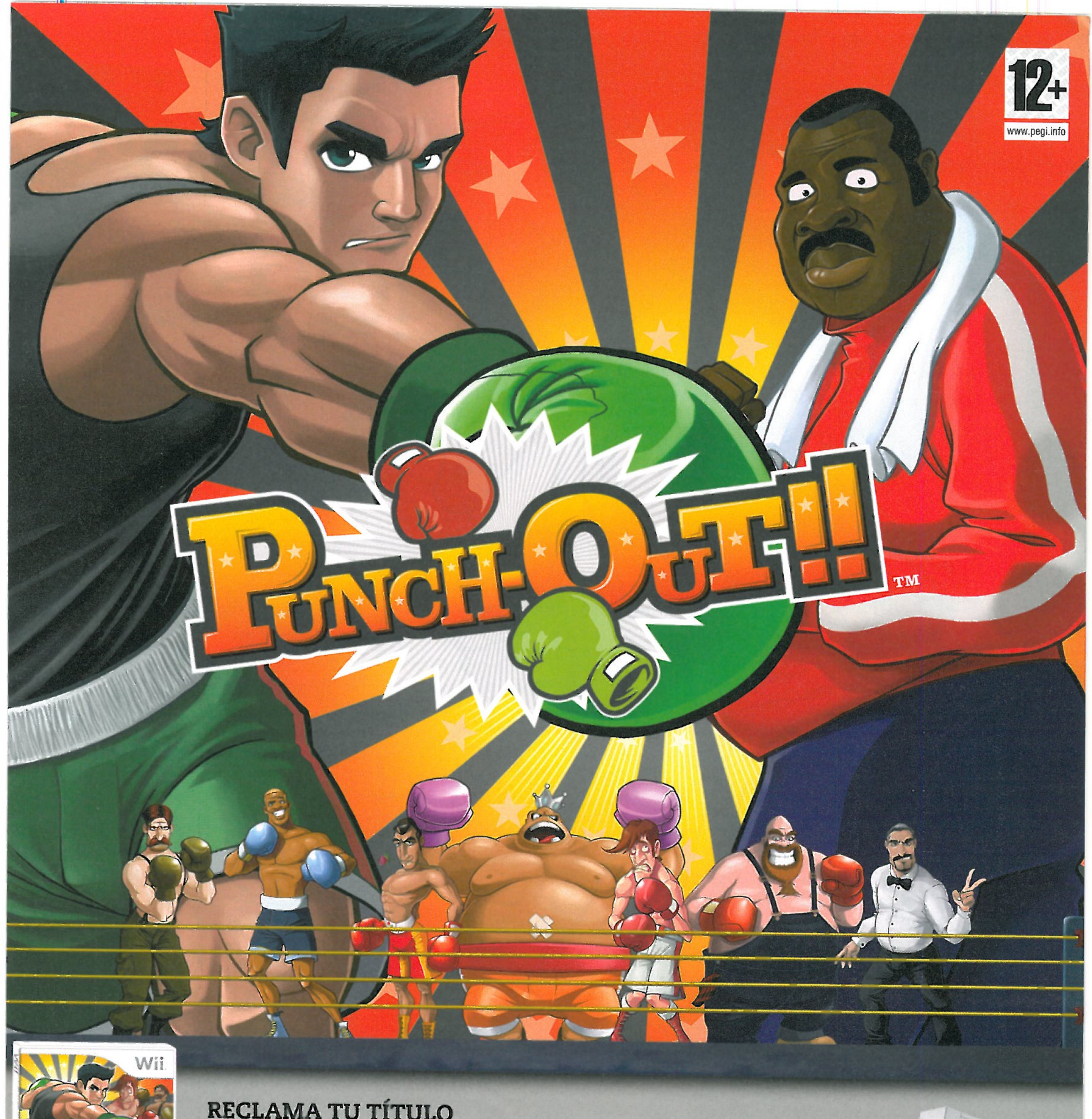
NUEVA XBOX ARCADE CON 512MB DE MEMORIA INTERNA

Al parecer, un nuevo modelo de Xbox 360 Arcade con placa Jasper y memoria interna de 512MB (Frente a los 256MB que tenía el último modelo) saldrá al mercado a partir del 1 de Junio. Aunque Microsoft no ha confirmado todavía nada oficial, se puede ver el modelo nuevo listado en la web de la franquicia Game. Desde la salida de la Nueva Experiencia Xbox, las necesidades de almacenamiento en Xbox han aumentado significativamente por lo que los 512MB internos se agradecen mucho.

MULTI

KONAMI CANCELA SIX DAYS OF FALLUJAH

Konami ha decidido cancelar el desarrollo del controvertido juego Six Days of Fallujah basado en la Guerra de Iraq. Suponemos que la presión mediática y social que la compañía había sufrido desde que se anunció el título han tenido algo que ver en la decisión. Eso sí, teniendo juegos de guerra por doquier, no entendemos por qué éste sí y otros no.


12+
www.pegi.info
PUNCH-OUT!!™



el rincon de

AKIHABARABLUES.COM

visitanos en akihabarablues.com

ESPECIAL



La política de Kratos y PESes por Kristian

God Of War posiblemente sea la franquicia exclusiva de Sony que menos ruido hace a nivel mediático, y la verdad es que es algo injusto. Todos sus juegos son simplemente espectaculares, un ejemplo del hack'n'slash de toda la vida, remozado con apartados técnicos ejemplares y una jugabilidad a prueba de bombas. A pesar de este rol que alguno podría calificar como secundario en el catálogo de Sony, God Of War constituye uno de los pilares de la política que toda compañía debería tener para con su consola: una política de Zidanes y Pavones, es decir, de exclusivas y de títulos multiplataforma.

Las exclusivas no tienen porqué tener el calibre de Metal Gear, sino que deben constituir un elenco de títulos de calidad, con carisma y con el suficiente tirón como para llamar la atención a los potenciales consumidores. Es evidente que los fans de Snake se habrán comprado la PS3 para poder jugar a la última genialidad de Kojima, pero hay que tener un catálogo de marcar la diferencia cuando se trata de comparar una consola con otra. En este sentido me resulta evidente que 360 constituye la referencia en cuanto a juegos Hardcore, mientras que Wii constituye la clara opción de cara a plantar una consola casual en el salón de casa. PlayStation 3, por su parte, es el equilibrio perfecto: Juegos Hardcore + Un catálogo de títulos casual que hasta la llegada del Wiimote constituían el paradigma de partida rápida con la familia un domingo por la tarde.

Y es que, volviendo a God Of War, el catálogo de una consola, y más una para la que se ha planificado un ciclo de vida de 10 años, debe ser una carrera de fondo - y equilibrio - más que un podium de éxitos enfocados a un público concreto. La calidad general - y variedad de target - de las exclusividades debe estar por encima de la genialidad puntual de unos pocos títulos agraciados en un desierto de mediocridad. Y, en ese sentido, considero que la que mejor está haciendo los deberes es, pese a su titubeante inicio, PS3. 360 está aprendiendo sobre la marcha cómo tentar al público casual y los juegos hardcore de calidad de Wii aún se cuentan con una mano. Quizá a Nintendo le de igual mancharse de sangre - a Microsoft seguro que no -, básicamente porque La Guerra de las Consolas se ha demostrado, viendo las listas de ventas, que se decide en los fogones de Cooking Mama

¡Santa Madre de Dios! por Casidios

Cuando se ponga a la venta God of War III habrá una persona en un despacho de San Diego que esbozará una sonrisa. En una oficina en la que se aprecia un avanzado síndrome de Diógenes, David "J&B" Jaffe, rodeado de latas vacías de refrescos light, encenderá su webcam y hablará al mundo. David debe su apodo a una entrevista que le hicieron cuando salía de la Mansión Playboy con cuarenta copas de más allá por diciembre del 2006. En la entrevista que "acabaría con su carrera" desvelaba que habría una tercera entrega de GoW cuando aún no se había comercializado la segunda. Lo que por entonces no sabía es que él no estaría al mando del "último" capítulo de la trilogía.

Por motivos que hasta hoy nos resulta ignotos, J&B abandonó el transbordador a bordo del que viajaba junto a Sony y eligió la inestabilidad de una balsa llamada Eat, Sleep, Play. Pasó así de ser un subordinado (con un salario de 6 ó 7 ceros) a convertirse en el comandante en jefe de su propia tropa. Desde entonces ha estado trabajando en un proyecto "secreto". Y he entrecomillado el sustantivo porque sus deslices ante la webcam, su incontenible verborrea y sus ansias de destacar le han llevado a desvelar por error que trabaja en una nueva entrega de Twisted Metal. No es la primera vez que mete la pata, lo hace con frecuencia. Es más, diría que cada vez que enciende la webcam para grabar una entrada de su blog (www.davidjaffe.biz) se mete en un charco del que sale totalmente mojado. Pero no le importa. David es así; si quiere poner verde a su ex mujer o la última película de George Lucas nadie le puede callar la boca. Tal vez sea el motivo de que sea muy querido entre los periodistas del sector, porque está lejos de esconderse tras una urna de cristal como Kojima, Mikami o Seabass. Conociéndolo, podríamos pensar que no le gustó un pelo que las aventuras de Kratos acabaran fuera de su control. Kratos no es sino su alter ego, un héroe de la antigua Grecia, musculado, tatuado y violento, pero a la vez amante de su mujer e hija, al que el amor por su familia no le impide echarse una canita al aire con cuantas ninfas siliconadas le esperen en un jacuzzi. Kratos representa lo mejor y lo peor de David, las dos caras de su personalidad: al marido fiel y al que cierra todos los garitos de Santa Monica. Kratos no es sino el reflejo de lo que J&B observa cuando se mira en el espejo.

David contempló por vez primera la tercera parte de God of War el pasado mes de noviembre: no tardó ni dos horas en publicar las impresiones en su blog. Sus palabras fueron las que dan título al artículo que acabáis de leer. "Santa Madre de Dios: este puto juego se ve mejor que cualquier cosas a la que hayáis jugado en vuestra vida...". Si él lo dice...

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

FRÍO Y CALOR

> Red Dead Redemption

La secuela de *Red Dead Revolver* es, realmente, lo que debió haber sido aquel título de vaqueros. Rockstar, que entonces lanzó un título que venía de un proyecto de Capcom, ha creado un *GTA* del Oeste. Genial.



1

> E3 2009

Parece que el E3 de este año tiene mejores perspectivas que las dos últimas ediciones. ¡Bravo por volver al formato clásico!, con su feria, sus stands, sus novedades... A ver si nos dan muchas alegrías.



2

> Batman se retrasa en su lucha contra el crimen

Batman Arkham Asylum se retrasa hasta después del verano según informó recientemente KochMedia, distribuidora del juego en nuestro país. Esperemos que sea para que el juego salga perfecto y sin errores.

3

> Adios, Factor 5

Factor 5, estudio de desarrollo conocido por títulos como *Rogue Squadron* o *Lair*, ha cerrado debido a la crisis económica y al mal resultado de este último videojuego para PS3. Una verdadera pena ya que desbordaban talento.



4

> Duke Nukem For Never

La crisis no deja títere con cabeza. 3D Realms cesa definitivamente su actividad como desarrolladora. Este estudio llevaba trabajando años en el nuevo juego de *Duke Nukem*.

XBOX 360

ALL FRONTS COLLECTION, NUEVA EXPANSIÓN DE GOW 2

Casi por sorpresa y sin previo anuncio se hacía público nuevo contenido para el superventas Gears of War 2. Se trata de la expansión "All Fronts Collection" que solo se venderá en tiendas en formato físico.

Incluirá todas las actualizaciones y mapas que existen actualmente como descarga en Xbox Live y además contenido adicional para el modo campaña, en concreto un nuevo capítulo denominado "Road to Ruin" que se podrá jugar al estilo tradicional o de manera sigilosa gracias a un nuevo modo de juego. También habrá 7 mapas multijugador inéditos: Allfathers garden, Memorial, Sanctuary, Warmachine, Highway, Nowhere y Way Station.

Podréis encontrarlo en las tiendas de todo el mundo el 28 de Julio a un precio aproximado de 19,90€.



PS3

IMÁGENES DE MAG Y WHITE KNIGHT CHRONICLES

Os mostramos las primeras capturas de estos dos grandes títulos para PS3

Muchos de vosotros ya habréis oído hablar de ese juego que saldrá inminentemente para Playstation 3 y que permitirá batallas online de hasta 256 jugadores simultáneos (Sí ,si, 256 jugadores). Pues ahora podeis contemplar las primeras capturas del título que nos ha cedido Sony Computer Entertainment Europe y de postre capturas inéditas de la versión europea del juego de rol White Knight Chronicles. ¡A disfrutar!





PS3

PS STORE SE PONE LAS PILAS EN VERANO

Este verano, Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) amplía su oferta de PlayStation Network con nuevos juegos, vídeos y packs para PlayStation 3 y PSP. Encontrarás todo lo que necesitas para no aburrirte ni un momento en esas calurosas tardes veraniegas.

Entre las novedades destacables se encuentran:

- Trash Panic
- Detuned
- PixelJunk
- Fat Princess
- Pack Waldgeist de Savage Moon

Estacionar bandeja

Arrancar envoltorio

Eructar

Comer revolucionado

Girar Whopper drcha

Comer al ralentí

Repostar mostaza

Girar Whopper izqda

Comer cebolla

Repostar ketchup

Comer lechuga

Mover Whopper

Añadir extras



COMO TÚ QUIERAS

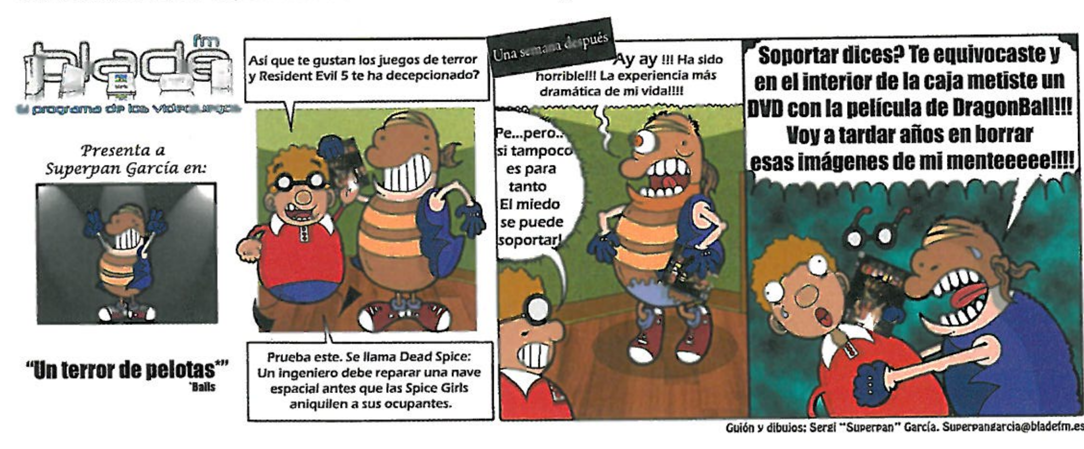
burgerking.es



BLADE FM

A MÍ ME GUSTARÍA...

Mientras leéis este número de Marca Player estará desarrollándose en Los Ángeles la E3. Sí, esa feria en la que depositábamos nuestra confianza para ver cumplidos todos nuestros deseos en forma de juegos o hardware. Y hablo en pasado porque desde su nacimiento fue la más relevante del panorama. Por desgracia, los cambios efectuados por la propia organización lograron que compañías como Activision decidieran no acudir o realizar sus grandes anuncios en foros como el Tokyo Game Show.
Con su vuelta al formato original vuelve la ilusión, las esperanzas de ver productos realmente nuevos y que las compañías devuelvan aquel espíritu que se respiraba durante su celebración.
Como siempre, vuelven los rumores. Este año se repiten algunas historias, como que Sony anuncie la tan solicitada sucesora de PSP o que baje por fin la PS3 –que ya han dicho que no, pero nunca se sabe-. A Nintendo se le sigue pidiendo el Disco Duro para Wii o que incluyan vídeo en alta definición. Y a Microsoft, como salió mejor parada que el resto, sólo se le pide que confirme el sistema de control de movimiento del que se ha hablado durante mayo.
Desde luego, que todo se haga realidad es complicado, aunque las compañías deberían plantearse seriamente si lo están haciendo bien. Máxime cuando algunos de estos rumores perduran de una feria a otra sin materializarse.
Mientras leéis este número sabréis si todo ésto se hace realidad y si las compañías han cumplido. De lo que no hay duda es de que, durante la espera, y a pesar de lo que ocurra, esa incertidumbre es la que ilusiona, hace que sigamos jugando y que nos guste tanto este sector de los videojuegos.
www.bladefm.es.



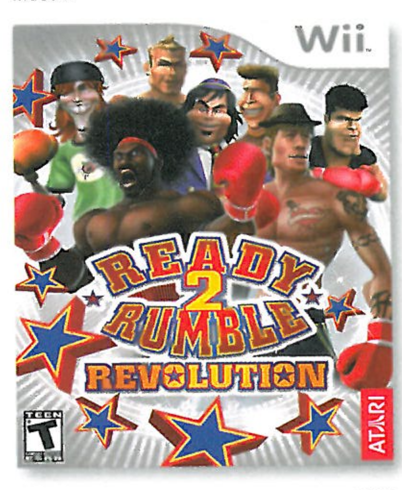
Guión y dibujos: Sergi "Superpan" García. Superpangarcia@bladefm.es

MUY BREVES

CONCURSO

REGALAMOS 5 READY TO RUMBLE 2 REVOLUTION

Desde la revista Marca Player regalamos 5 juegos *Ready Rumble 2 Revolution* para Wii. Si quieres participar en el sorteo manda MP-R2R al 5549 (coste del mensaje 1´2 euros + IVA). Consíguelo, ponte los guantes y a repartir mamporros a todo el que se mueva.



MULTI

PRIMER MERCADO INTERNACIONAL 3D WIRE

Segovia acogerá del 4 al 6 de Junio el primer mercado internacional de animación, 3D y videojuegos. El objetivo de este encuentro es unir en todo lo posible a la industria de la animación con la de los videojuegos, de modo que ambas cooperen en proyectos comunes.
En esta fiesta de la animación se desarrollarán varias conferencias, así como un amplio número de actividades destinadas a los profesionales del sector.
Para más información visitar:
www.mercado3dwire.es





CARA O CRUZ



MADWORLD

Dos maneras de enfrentarse a un violento juego de acción con grandes dósis de humor. Enfréntate a la telebasura con todas tus armas, vaya tela con las armas.



> Salió cara
Por Reikax
www.yonosoyfreak.com

1. ¿QUÉ ESTOY HACIENDO? Enciendes y ves un tío mazas dibujado al estilo cómic en blanco y negro y con una sierra mecánica manchada de sangre en lugar de brazo.

2. MIENTRAS APARECE LA INTRO del juego aún sigues preguntándote qué haces jugando a un juego de mamporros y sangre, mucha sangre.

3. TE METES con todas tus ganas en el tutorial. Que lío de botones, de opciones y de cosas que recordar... y encima no paran de salir tíos chungos por todas partes.

4. INTENTAS MATAR a todo lo que se mueve con la sierra pero no puedes porque has de hacer lo que te dice el tutorial y aprender la infinidad de combos y maneras que existen de matar a los malos.

5. CUANDO POR FIN TERMINAS de hacer el tutorial, te da la sensación de que todo el juego va a ser igual, mata, mata y sangre.

> Nota: Sin duda MadWorld es uno de los títulos que el público más hardcore esperaba. Pero la verdad es que, aunque su jugabilidad tampoco es complicada para unas manos poco expertas... es un mata, mata. Sí, un juego curioso e ingenioso... pero en definitiva un 'mata - mata' sangriento.



> Salió cruz
Por Franky Durango

1. AL FIN. ¡Un juego realmente hardcore para Wii! Pero espera... tienes problemas para encontrar la ranura donde introducir el disco. La consola está cubierta de telarañas.

2. EN INTERNET te lo han vendido como una suma de Sin City + Hellboy + Smash TV + God Hand + El Puño de la Estrella del Norte.

3. ¡UALAAAAAA! Risas untadas con sangre. ¡Esto sí que es un uso creativo del mobiliario urbano! Arrancar el corazón al enemigo es una minucia comparado con todo lo que puedes hacer.

4. ENCADENAR ATAQUES para crear la combinación más sangrienta y tronchante es la clave del juego. Obtener la mejor puntuación es el auténtico reto más allá de avanzar en los niveles. Lástima que se vuelva tan repetitivo.

5. ¡AH! ¿PERO YA ESTÁ? Este juego es más corto que el Resident Evil 5, te lo puedes pasar tranquilamente en un par de tardes.

> Nota: Aunque la dificultad en los últimos compases del juego aumenta, si eres un auténtico hardcore MadWorld te parecerá un paseito en tren. Sin embargo, por su estética rompedora y por su humor absolutamente visceral merece la pena.

INDUSTRIA

SEGA VISION NO ES UNA CONSOLA

Sega lanzará al mercado este Portable Media Player que de consola no tiene nada. Eso sí, sirve hasta para hacer la comida si te descuidas.

Mucho se había hablado sobre la Sega Vision, una supuesta nueva consola portátil multimedia que Sega iba a sacar al mercado en breve. Pues bien, nueva información va llegando y ahora resulta que de consola no tiene nada. Es simplemente un aparato portátil de los llamados PMP (Portable Media Player) que nos permitirá escuchar música en diversos formatos, reproducir videos, sintonizar TV y radio FM analógica (en modelos posteriores quieren implementar pantalla táctil y recepción digital por que recordad que en 2010 es el apagón analógico y ya no se podrá sintonizar nada en la Sega Vision), leer ebooks, tomar fotos con su cámara de 1.3MP y poco más. Como veis, de ejecutar juegos, nada de nada.

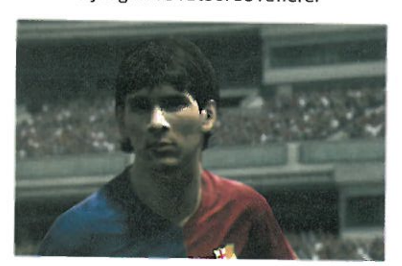


MUY BREVES

MULTI

UN MESSI DE VERDAD PARA EL PES 2010

Konami Digital Entertainment GmbH ha lanzado la primera imágen del exitoso juego de fútbol *Pro Evolution Soccer*, en su versión de 2010. Lionel Messi es el jugador elegido para mostrar las mejoras gráficas del título. Visto lo visto, en *PES 2010* vamos a poder disfrutar de las imágenes más reales en cuanto a juegos de fútbol se refiere.



PSP

EL MÓVIL PSP PODRÍA SER UNA REALIDAD

El presidente de Sony Ericsson, Hideki Komiyama, ha expresado su deseo de llegar a un acuerdo con la división de juegos de Sony para crear así un teléfono móvil con soporte para juegos de PSP. El invento sería algo parecido al iPhone de Apple, donde los contenidos se descargarían directamente al terminal desde la Playstation Store.

MULTI

¿UN NUEVO TWISTED METAL EN CIERNES?

Según adelantan numerosos rumores que circulan por internet, un nuevo juego de la saga Twisted Metal está siendo desarrollado en los estudios de Eat Sleep Play, el nuevo estudio de David Jaffe. De momento no se ha anunciado nada oficial por parte del mismo pero todo parece indicar que la idea de un nuevo título no es nada descabellada.

PS3

DE 20 A 40 JUEGOS DE PSONE SALDRÁN EN PLAYSTATION NETWORK

Capcom ha confirmado que están trabajando para sacar en Playstation Network de 20 a 40 juegos originales de la veterana PsOne. Algunos de los títulos que se incluirán serán los de las sagas Street Fighter y Resident Evil. No obstante Capcom preguntará a sus fans mediante voto que títulos les gustaría ver en Playstation Network en un futuro. Esto sí es una compañía en contacto con su público.

WORLD OF WARCRAFT : **¡14 DÍAS GRATIS!**

TUS PRIMEROS DÍAS EN

Disfruta ahora de 14 días gratis e introdúcete en uno de los juegos online más exitosos de los últimos tiempos.



TODO UN FENÓMENO

LAS CLASES PERMITEN ESCOGER a qué quieres que se dedique tu personaje: ¿Un guerrero? ¿Quizás un mago? ¿O un paladín que defienda la justicia?

> **Universo Warcraft**
> ### UNA HISTORIA QUE CRECE CON CADA ENTREGA
>
> El llamado Universo Warcraft se fraguó en la primera parte de la saga, el mítico *Warcraft: Orcs & Humans* (1994) para PC. A lo largo de varios títulos de estrategia, la historia de los reinos de Azeroth, el Rey Arthas y la Cruzada Ardiente se ha ido desarrollando y ampliando con cómics, libros y el MMO que nos ocupa. La historia de Warcraft es ahora un complejo compendio de narraciones, mitos y tradiciones al estilo de la fantasía épica tradicional.

Venga va. Al final te has decidido y gracias a Marca Player te vas a lanzar a los mundos de Azeroth y probar el juego durante los 14 días gratis que regalamos. ¿Y ahora qué?

Tras la creación de tu personaje que detallamos más adelante, toca dar tus primeros pasos en el juego. Lo primero es buscar tu primera misión. Para ello, debes buscar personajes del juego que tengan una exclamación amarilla

WORLD OF WARCRAFT ES EL JUEGO ONLINE MÁS EXITOSO DE TODOS LOS TIEMPOS

sobre su cabeza. Interactúa con ellos y te contarán qué necesitan de ti y qué conseguirás a cambio. En *World of Warcraft* (*WoW*), además del equipamiento, resolver misiones te da puntos de experiencia que te permitirán ascender niveles. Esto sirve, a su vez, para equipar mejores objetos, armas, armaduras y subir tus características personales.

Las misiones básicas suelen ser de varios tipos: De llevar objetos de un punto a otro, de

CALENDARIO WARCRAFT

No te pierdas las promociones sobre *World of Warcraft* que tenemos preparadas junto a Blizzard

JUNIO
Bienvenido a WoW
› **Guía del juego en castellano.** Todo lo que necesitas saber para disfrutar de WoW"

› **Camisetas Horda y Alianza.** De chico y de chica.

JULIO
Profundiza en el universo WoW
› **Cómics de Warcraft.** Extiende tu experiencia WoW con los cómics oficiales.

› **Peluches Múrloc.** Admítelo, son de las criaturas más entrañables. ¿A que sí?

AGOSTO
Explora los niveles 50
› **Alfombrillas exclusivas de World of Warcraft.** Juega a tu MMO favorito con el mejor equipamiento.

› **Camisetas WoW.** Modelos oficiales con motivos del juego.

Sigue en la página siguiente...

WORLD OF WARCRAFT®

› **Personajes**
RAZAS Y CLASES PARA ELEGIR

Una de las características principales de *WoW* es que inicialmente escoges raza y clase. ¿Qué es esto? Pues el tipo de personaje que quieres: Véase humano, orco, elfo oscuro, gnomo, enano, no-muerto, etc... Todos ellos asociados a las dos facciones: Alianza y Horda. La clase es el tipo de personaje que quieres jugar: Guerrero, enano, paladín, hechicero, druida... Esta elección es fundamental y definirá el estilo de juego. Si no te gusta, siempre puedes crear otro.


LOS MONSTRUOS DE ALTO nivel lucen espectaculares


LA BÚSQUEDA DE EQUIPAMIENTO es uno de los alicientes principales


EL JUEGO INCORPORA TAMBIÉN zonas jugador contra jugador muy divertidas

EL USO DE MONTURAS es vital y puedes acceder a ellas a partir del nivel 30


UN GRUPO DE LA Horda como éste puede ponerte las cosas muy difíciles

SU COMUNIDAD DE JUGADORES ESPAÑOLA ES MUY NUMEROSA Y PARTICIPATIVA

recoger una cantidad concreta de algún componente que necesita o de acabar con un número determinado de criaturas. Las primeras misiones serán básicamente de este tipo.

En *WoW* empezarás con un equipo básico pero podrás equipar mejores armas y armaduras, además de pociones y otros objetos de distinto uso a base de comprar con el dinero que ganes completando misiones y registrando los cadáveres de tus enemigos caídos.

Cuando subas tu primer nivel, vete a ver a tu instructor de clase y aprende habilidades nuevas. De esta forma, adquirirás hechizos más potentes y podrás subir características vitales con las que inflinjir más daño, proteger tu cuerpo de golpes, etc...

Tendrás la opción de elegir una serie de profesiones como minería, desuello o herrería que darán color a tu vida en las tierras de Azeroth y, además, te permitirán obtener más beneficios económicos. ¡Bienvenido! ■

CIFRAS

11.500.000 de jugadores en todo el mundo, repartidos en servidores por todo el mundo.
10 servidores españoles, de los cuales **5** son JcJ, **1** JdR, **1** mixto y **4** normales.

SEPTIEMBRE
Bienvenido al nivel 70
› **Camisetas de Burning Crusade.** Luce tu nuevo nivel con honor.
› **Guía de Burning Crusade.** Para no perderte nada de Terrallende.

OCTUBRE
Ya eres uno de nosotros
› **The Burning Crusade Collector's Edition.** Poseer esta edición exclusiva está al alcance de muy pocos.

NOVIEMBRE
Bienvenido a Rasganorte
› **Guía Wrath of the Lich King.** Seguro que la vas a necesitar...
› **Camisetas Lich King.** Todos sabrán hasta dónde has llegado.

DICIEMBRE
El Rey exánime te espera
› **Collector's Lich King.** Una edición especial para auténticos fanáticos.
› **Alfombrilla Lich King.**

14 DÍAS GRATIS DE WORLD OF WARCRAFT
CONSIGUE TU CÓDIGO EN LA PÁGINA 147

CONSEJOS PARA TU PERSONAJE



› **¿Horda o Alianza?** Tras elegir reino (te recomendamos, evidentemente, español) toca seleccionar con quién quieres ir: ¿los buenos o los malos? Los buenos tienen un mayor número de jugadores en los servidores españoles. Se dice que existe una relación de siete a tres. Tú mismo.



› **Diseña tu personaje.** El aspecto físico de tu avatar viene definido por la raza y la clase. Dentro de ésta, podrás elegir variaciones de pelo, osamenta (si llevan), color de piel, etc... Es bastante completo y satisfactorio. Aquí podrás ver también los puntos de habilidades de tu personaje. Más tarde, éstos se modificarán durante el juego con equipamiento y, sobre todo, con la experiencia.



› **Resultado final.** Cuando termines, entra en el juego y pulsando C accederás a todos los datos de tu personaje. Revisa las secciones de habilidades y familiarízate con tu personaje. ¡Visita los foros a menudo!



› CONTROLES
UN BUEN MANEJO ES FUNDAMENTAL
El control principal del juego es sencillo. Casi como el de un FPS. La cuestión principal es que es completamente customizable y podrás asignar teclas a acciones concretas que uses a menudo e incluso a macros personales (conjunto de acciones).

› MISIONES
EL QUIZ DE TODO AVENTURERO
Un MMO no sería nada sin un buen diseño de misiones. Todavía queda por ver el juego on-line que funcione correctamente sin ellas. Las distintas misiones te aportarán beneficios económicos, equipación y la bendia experiencia. Muchas son encadenadas y desactivan nuevas misiones más complejas y beneficiosas. Otras están pensadas para realizar en grupo (hasta 5 jugadores) o incluso en banda (grupos de 20). Otras conectan con los campos de batalla.

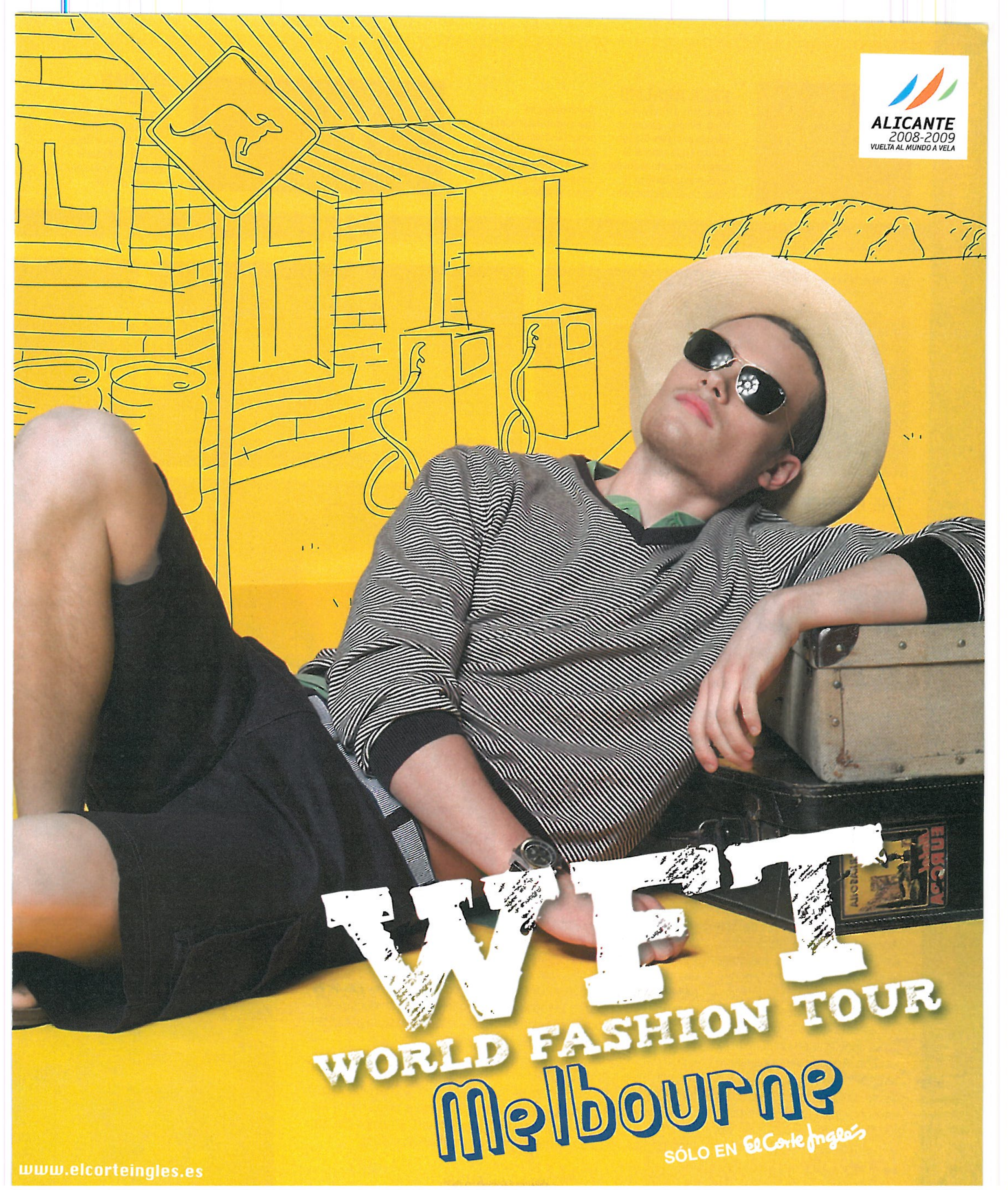


› PROFESIONES
TODO AVENTURERO DEBE COMER
Al menos desde el sentido clásico del término trabajo, en WoW tienes la opción de escoger dos tipos de profesiones principales e innumerables secundarias. Para las primeras, existen de tipo extracción (minería, peletería) que se basan en la recolección de bienes de la propia tierra o criaturas, y las de elaboración: (herrería, sastería, joyería...) que se fundamentan en la fabricación de objetos a partir de la materia prima de las profesiones de extracción y de otros objetos comprables en tiendas.



› NO ESTÁS SOLO
JcJ, RAIDS, ARENAS, ETC...
WoW facilita el juego en grupo en distintas zonas: el JcJ directo permite atacar a cualquier otro jugador, pero las zonas exclusivas como arenas o campos de batalla se convierten en auténticas escaramuzas de todos contra todos. Una gozada.




ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
WFT
WORLD FASHION TOUR
Melbourne
SÓLO EN El Corte Inglés
www.elcorteingles.es



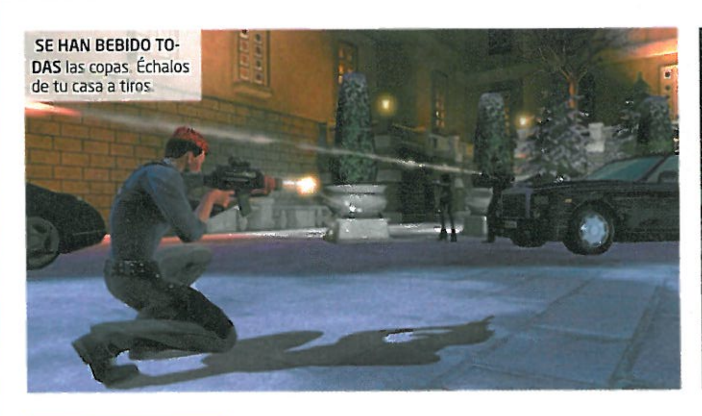
FREE REALMS

Ha llegado a PC el nuevo MMO de Sony, aunque la versión para Play Station 3 tendrá que esperar. El juego es gratuito tanto en su descarga como en su ausencia de suscripciones. Sin embargo, se subvencionará gracias a pequeñas transacciones para conseguir contenidos secundarios con los que completar el juego de forma completa.



STYGIAN ABYSS

Está en camino la nueva expansión de *Ultima Online: Stygian Abyss.* Dicha actualización llegará en verano en formato digital.



SE HAN BEBIDO TODAS las copas. Échalos de tu casa a tiros.



A JACK LE GUSTA hacerse fotos para luego subirlas al Facebook.

PARA MUY VIPS

THE AGENCY

UNA HISTORIA DE ESPÍAS EN LA RED

Sony Online se imagina un MMO para PS3 y PC donde espías y supervillanos sustituirán a orcos y caballeros.



NO HAY NADA COMO una fiesta para montar un buen lío.

Tres hombres; Matt Wilson, Hal Milton y Corey Dangel, de Sony Online Entertainent y un mismo destino: crear un MMO nuevo y diferente a los vistos hasta el momento. Los responsables de *The Agency* lo quieren todo: armas, conversaciones, trajes, misiones, bases, vistas en tercera y primera persona... pero son lo suficientemente inteligentes como para conseguirlo todo sin que su juego se convierta en un desmadre. En *The Agency* veremos las diferencias respecto a otros MMOs desde la introducción. Aquí no encontraremos nada de fantasía, no hay magia ni castillos. Tan sólo armas de fuego y fiestas de alto standing a las que acudir. Dependiendo de cual sea tu estilo podrás formar parte de *Unite*, una agencia de espías refinados expertos en la seducción y el uso de la tecnología, o de *ParaGON*, un grupo de mercenarios curtidos en el campo de batalla. Cada facción tendrá sus bases repartidas por todo el mundo, que serán, en esencia, los lobbys donde encontraremos otras personas para jugar las misiones, aunque también serán lugares de descanso y de intercambio de objetos, con minijuegos para pasar el rato. Las misiones pueden tener varias partes, por poner un ejemplo en una de ellas nos infiltrábamos en una mansión donde se daba una fiesta VIP al más puro estilo James Bond. Primero teníamos que vernos con nuestro contacto sin ser descubiertos, evitando las cámaras y la seguridad... poco después estábamos pegando tiros y alternando la vista en tercera persona por otra en primera, digna de los mejores shooters. Estamos deseando ponernos el smoking.



WARRIOR EPIC

El MMO gratuito Warrior Epic anunció el 30 de abril una beta para todos sus clientes. La gran variedad de guerreros es el punto fuerte de este juego.



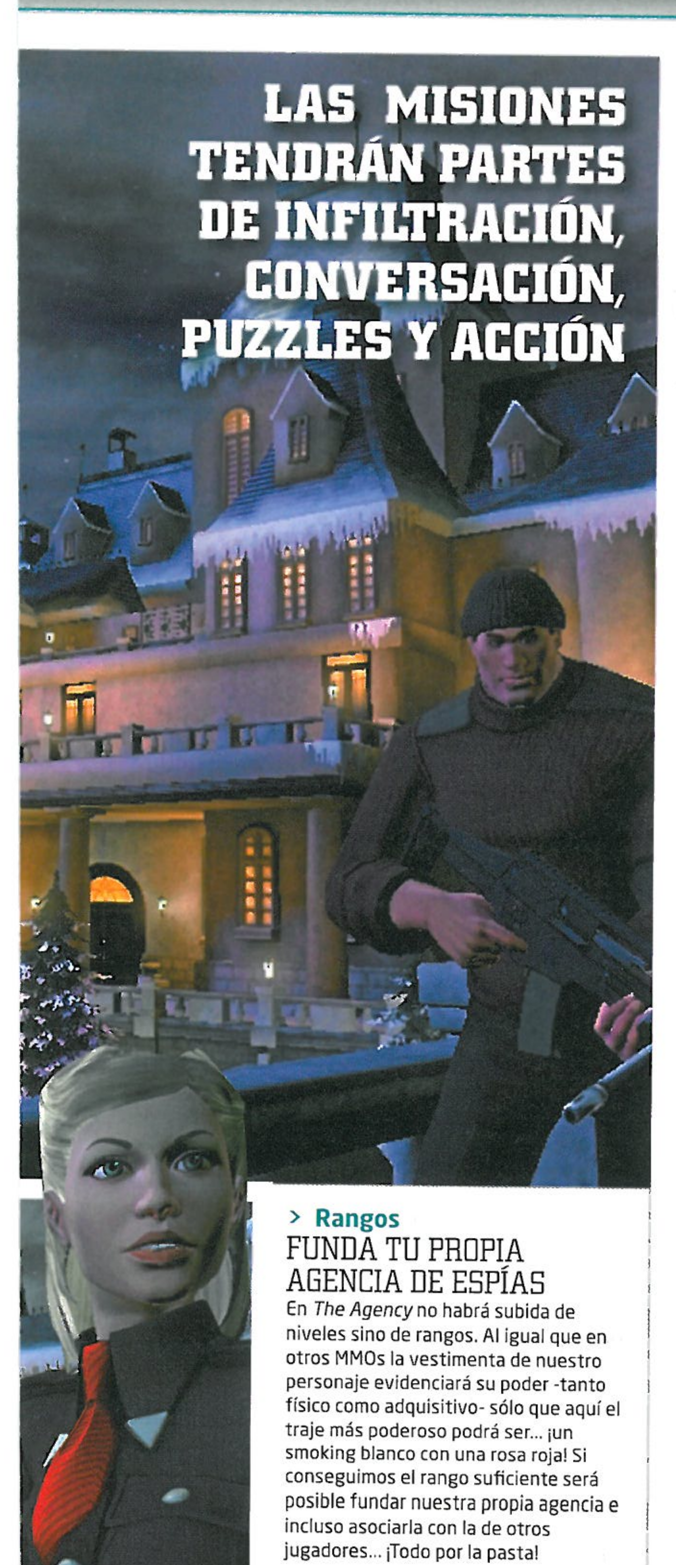
YS ONLINE

El nuevo juego masivo de Key To Play se basará en un sistema de cartas con las que desarrollarás los movimientos y ataques propios de los personajes.



DC UNIVERSE

El videojuego masivo ha anunciado un nuevo villano de su entrega: Solomon Grundy. El juego, sin fecha de salida definida, estará para PS3 y PC.



LAS MISIONES TENDRÁN PARTES DE INFILTRACIÓN, CONVERSACIÓN, PUZZLES Y ACCIÓN

> **Rangos**

FUNDA TU PROPIA AGENCIA DE ESPÍAS

En *The Agency* no habrá subida de niveles sino de rangos. Al igual que en otros MMOs la vestimenta de nuestro personaje evidenciará su poder -tanto físico como adquisitivo- sólo que aquí el traje más poderoso podrá ser... ¡un smoking blanco con una rosa roja! Si conseguimos el rango suficiente será posible fundar nuestra propia agencia e incluso asociarla con la de otros jugadores... ¡Todo por la pasta!



MATT WILSON

DESDE SEATTLE CON AMOR

Director creativo de *The Agency*

Sony nos llevó a su estudio de Seattle y allí nos entrevistamos con Matt Wilson, que trabajó en el desarrollo del mítico *Dungeon Siege*.

¿Será un desarrollo exclusivo para PS3? No, aunque la versión "madre" es la de PS3, *The Agency* también estará disponible para PC.

¿Habrá juego entre PC y PS3? No, queremos que las versiones funcionen independientemente... que una no apague a la otra.

¿Habrá amoríos entre jugadores? Sí, para nosotros la comunidad es la parte más importante y en la que más estamos trabajando. Queremos que sea un juego infinito, tipo *Everquest*, que lleva casi 10 años funcionando.

BREVES

> **Más novedades en MMORPGs**



> **Florensia** El juego de rol masivo online ha presentado durante este mes un nuevo sistema de comercio con que ampliar sus posibilidades. Esta novedad se sustenta en la compra de materias primas de nuevas islas para más tarde comerciar con ellas en puertos ya conocidos. Hasta ocho islas nuevas han sido creadas para el juego, cada una de ellas con un tipo diferente de materia prima: aceite, madera, especias,... ¿Mantendrás tu carga a salvo de los piratas y monstruos que aparecerán en el mar?

> **MAG** El esperado título bélico de acción masiva para Play Station 3, que verá la luz en fecha aún por confirmar de este año, ha sido noticia en los últimos días. Según informa uno de los blogs oficiales de PS3 habrá una beta pública que hará las delicias de los deseosos fans que esperan el videojuego de Zipper Interactive. Será, sin duda, la reinvención del shooter online.



> **Blizzcon 2009** El día 16 de mayo saldrán a la venta las entradas para la cuarta convención de juegos de Blizzcon. El encuentro, que tendrá lugar en el Centro de Convenciones de Anaheim (California), se celebrará los días 21 y 22 de agosto. Las entradas se podrán conseguir en la web www.blizzcon.com por un precio de 125 dólares.

>Reportajes

La madre del cordero, colega

ACTRICES Y PELIS DE VIDEOJUEGOS

PIXELES

El reportaje que todo el mundo quiere hacer pero nadie se atrevió a escribir... Las chicas más calientes, las que nos han quitado el sueño durante años. Todas juntas en este reportaje. ¿Prefieres carne o píxel? Fight!

Nuestro pesado director, el señor David Sanz, me ha pedido personalmente que os explique el porqué de este artículo. Pues bien, tengo que confesaros que ahora que me pongo a ello, no sé muy bien cómo hacerlo... como tampoco sabría explicar por qué los atributos de las protagonistas de nuestros videojuegos favoritos están tan (ejem) desarrollados. Llámalo frikismo, estrategia de marketing o sexismo descontrolado... o puede que todo a la vez. Claro que también los protagonistas masculinos están desmesuradamente cachas, tienen la voz más grave que El Duque y hasta parece que huelen bien... bueno eso no.

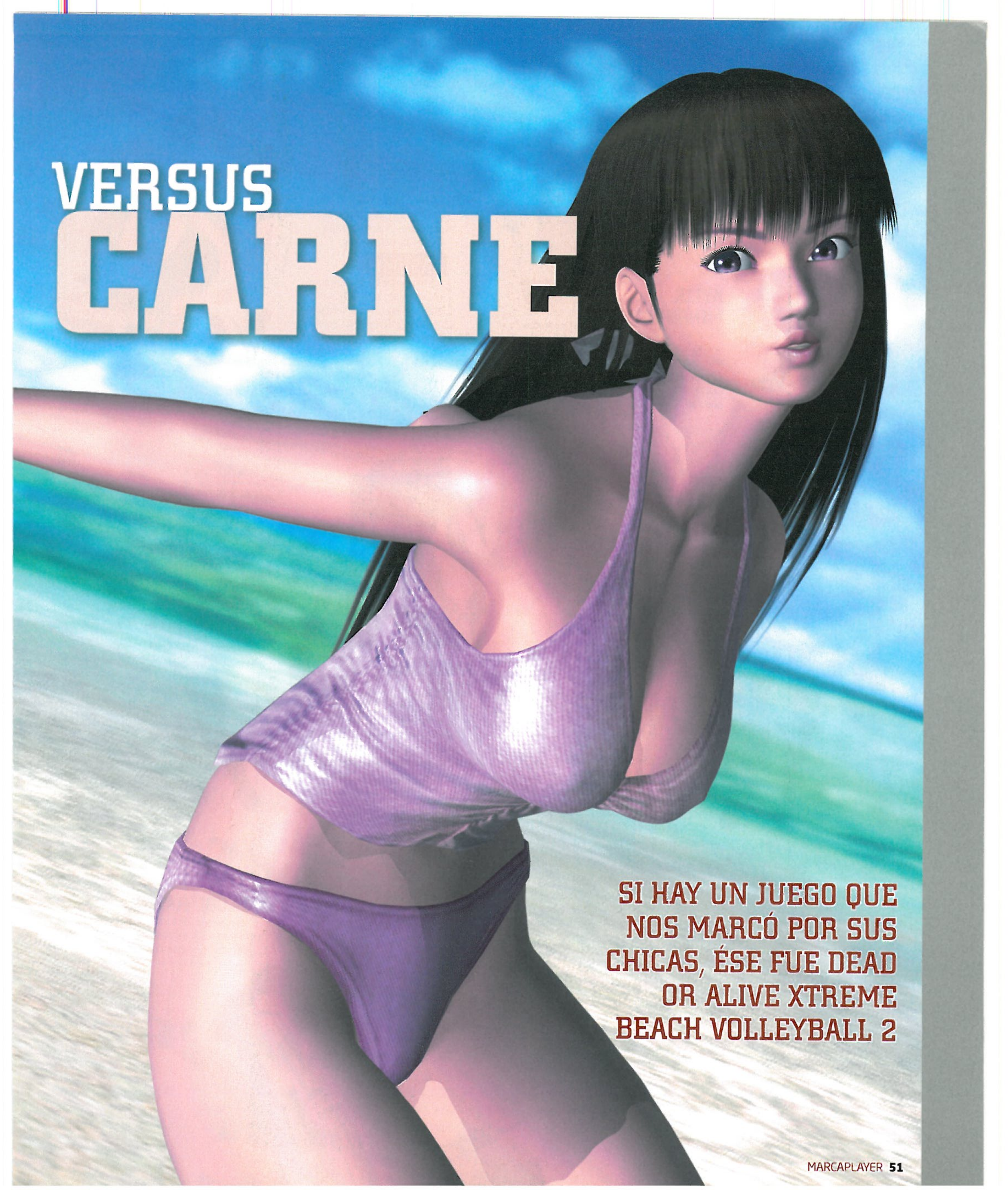
Dicen que las comparaciones son odiosas, pero es mentira. Comparar es divertido y sino que se lo digan al tío que inventó el juego de descubrir las 7 diferencias. Eso es precisamente lo que os proponemos en estas páginas. Actrices contra el personaje que interpretan. Eso sí, hay muchos más ejemplos (sobre todo gracias al director Uwe Boll) como la nueva peli de Street Fighter con Kristin Kreuk o Mila Kunis en el papel de Mona Sax (Max Payne).

LLÁMALO FRIKISMO O ESTRATEGIA DE MARKETING



HELENA
Francesa refinada de curvas perfectas con más pasta que la ganadora del Euromillón. Era cantante de opera pero algo salió mal por el camino y se puso a repartir castañas.

SARAH CARTER
Esta chica no está nada mal, lo que sí que estaba mal era la adaptación cinematográfica del videojuego Dead or Alive. Una peli que sale en diccionario si buscas la palabra "basura".


VERSUS
CARNE
SI HAY UN JUEGO QUE NOS MARCÓ POR SUS CHICAS, ÉSE FUE DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL 2

ACTRICES Y PELIS DE VIDEOJUEGOS



KYLIE MINOGUE

Con ese traje es difícil que tu actuación resulte creíble... Aún así, Kylie era lo mejor de la peli de Street Fighter que se hizo en los 90.

CAMMY

Patadas y coletas. Coletas y patadas. Aunque jugar con Cammy es un infierno, es uno de los personajes más míticos de la saga Street Figher y... ¡nos encanta!

DEVON AOKI

Sin City, A Todo Gas, Dead or Alive... A Devon Aoki le va la acción, de eso no cabe duda pero, entre nosotros, como Kasumi no daba la "talla".

KASUMI

Adolescentes de todo el mundo enloquecidos por la ninja con el escote más perfecto del mundo. Creada por el rey de los salidos, también conocido como Itagaki.





JILL VALENTINE

No hay ningún machote que se atreva plantarle cara. En Resident Evil 3 nos enseñó que incluso llevando minifalda puede ser letal. Groarrrr!

SIENA GUILLORY

Enamorados nos tiene esta británica desde que apareció en la segunda película de Resident Evil haciendo el mejor cosplay de Jill visto jamás.



ANGELINA JOLIE

Nadie podría haber hecho mejor el papel de Lara Croft que Angelina Jolie. La princesa del cine haciendo de la reina de los videojuegos.

LARA CROFT

Una protagonista-chica estaba destinada a ser famosa. Su físico ayudó, sí, pero también nos ha demostrado que sabe pensar.



CHRISTIE

Nunca sabremos por qué a los japos les mola el pelo blanco y coleccionar cosas raras. En DOAX se coleccionan bikinis de colores y sale Christie, que tiene el pelo completamente blanco.

HOLLY VALANCE

Otra cantante que intenta colarse en el mundo del cine con las adaptaciones de videojuegos. Le salió rana: la peli era muy mala pero ella está estupenda.



BLOOD RAYNE

Vampiresa sádica y morbosa. De esas que utlizan sus encantos para robarte los documentos secretos y luego te matan sin más.

KRISTANNA LOKKEN

De Terminator 3 al inframundo cinematográfico de Uwe Boll. Lo de esta chica es una verdadera pena... prometía mucho.



PRE E3 2009

EL GRAN ESPECTÁCULO

Un año más se acerca la feria entre las ferias de videojuegos, el sumum en anuncios increíbles, salidas de tono espectaculares y momentos épicos en el terreno videojueguil. Pero ¿Qué narices es?



Del 2 al 4 de junio tendrá lugar en Los Angeles el E3 (Electronic Entertainment Expo). Tres intensos días de videojuegos y novedades que en Marca Player no nos hemos querido perder bajo ningún concepto. Por eso vamos a tener a un corresponsal a pie de moqueta, para que el mes que viene os cuente todo lo que se ha cocido en aquellas lejanas tierras californianas.

Seguro que habrá sorpresas, famosetes y momentos épicos. De momento, para que vayáis abriendo boca os contamos algunos de los secretos, curiosidades y previsiones que nos sacamos de la manga para la edición de este año de dicho evento. Para que nada os pille por sorpresa.
>Por Juan "Xcast" García

EL PRIMERO DE ELLOS TUVO LUGAR EN 1995

Siempre en Los Ángeles

1 la primera edición de la feria tuvo lugar entre el 11 y el 13 de mayo de 1995, en Los Ángeles, California. Coincidió con el lanzamiento de Sega Saturn y con el anuncio oficial de la primera PlayStation, el defenestrado Virtual Boy de Nintendo y el Neo Geo CD de SNK. Desde aquella edición la feria no paró de crecer en importancia y tamaño hasta una fecha fatídica, el 31 de julio de 2006.

SIN NOVEDADES HASTA QUE...

Crisis y resurreción

2 Todo fue viento en popa hasta que la ESA (Entertainment Software Association) tomó una decisión de lo más polémica: hacer del E3 una reunión más íntima y personal. Se pasó de una gran feria en un salón de convenciones tamaño XXXXL a una serie de reuniones hoteles de una localidad cercana al nucleo de Los Ángeles: Santa Mónica. Esto ocurrió el 31 de julio de 2006.

¿POR FIN UNA VUELTA A LOS ORÍGENES?

Este año sí que sí

3 Tras un par de años de caminata por el desierto, parece que las aguas vuelven a su cauce y se prepara un evento por todo lo alto. Si atendemos a las cifras previstas por la organización, promete ser de lo más interesante, con más de 150 compañías mostrando sus productos, 40.000 asistentes preparados para devorar cualquier novedad y una cifra de juegos sobre la moqueta superior al millar. ¡Velen armas soldados!

LA MOQUETA MÁS LEGENDARIA

¡Peligro, electricidad estática!

4 Uno de los detalles que recuerdan con más cariño los asistentes a cualquiera de las ediciones es la densa moqueta que forra los suelos de todos los pasillos en los pabellones principales. Pocos han sido los que se han librado de los tropezones, calambres por electricidad estática e incluso pequeñas quemaduras al caer. Aún a pesar de esto, se le acaba cogiendo cariño a ese cacho de tela. Una pena que no sea roja sino, como estrellas de Hollywood.

NO TODO ESTARÁ EN EL CONVENTION CENTER

Conferencias Pre-E3

5 Antes de la apertura de puerta del Staples Center se suelen realizar conferencias de las grandes compañías para presentar las novedades del año a bombo y platillo. Este año romperá el hielo Microsoft el día 1 de junio a las 10 de la mañana. La siguiente en desvelar su material será Nintendo el 2 a las 9 de la mañana y finalmente Sony nos mostrará su artillería dos horas después de Nintendo, a las 11. Sumadle 9 horas por la diferencia horaria.

AQUÍ CADA LOCO CON SU TEMA

Declaraciones previas

6 Las cabezas visibles de las grandes compañías intentan aumentar las expectativas respecto a sus juegos. Según John Koller, director de marketing de Sony, "este E3 va a ser el más grande para Sony en los 11 años en la compañía". Reggie Fils-Aime, de Nintendo, dice "Es donde la creatividad se desboca y queremos ser protagonistas". Don Mattrick de Microsoft comenta "Estamos preparando algo que cambiará la forma de ver los videojuegos."



¿Y QUÉ PASO?

2007

Este fue el primer E3 después del gran cambio de la ESA. Supuso una bofetada en la cara respecto a la espectacularidad e importancia de citas anteriores, pero aún con eso sirvió para dar a conocer un buen puñado de juegos que deleitarían al personal unos meses después.

ASSASSIN'S CREED
El asesino llegó a Xbox 360 y PS3

Sin lugar a dudas fue uno de los juegos de año y el título que más sorprendió en la edición de 2007. Su cuidado apartado técnico y un estilo inconfundible fueron sus señas de identidad. Meses más tarde, cuando salió, resultó que no era oro todo lo que relucía. Para solucionar esto se ha anunciado hace bien poco una segunda parte de esta aventura.





CALL OF DUTY MODERN WARFARE
La guerra moderna de 360, PS3 y PC

A la postre resultaría uno de los juegos del año y un clásico instantáneo del que también se acaba de anunciar una continuación para estas navidades. Este sí que no falló en el momento del despliegue en tiendas...

WII FIT
La tabla de ejercicios de Nintendo Wii

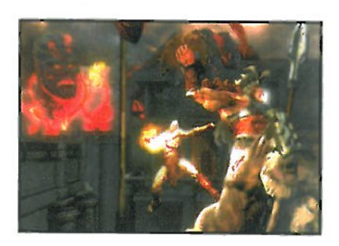
Nintendo siguió a lo suyo, ampliando las posibilidades de su consola de sobremesa. La mayor novedad resultó ser Wii Fit, periférico que permite hacer todo tipo de ejercicios físicos desde casa.

2008

GOD OF WAR III VS LA PERDIDA DE FF XIII
¿Suficiente para contrarrestar el efecto negativo?

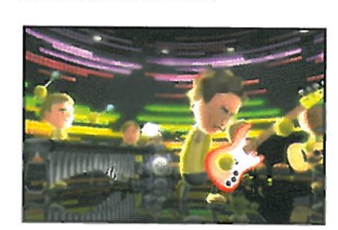
La eterna lucha entre Sony y Microsoft se plasmó de una manera obvia en las conferencias previas a la feria. Microsoft lanzó el primer golpe anunciando a bombo y platillo que la gran exclusiva de Sony, Final Fantasy XIII, dejaba de pastar sólo en los verdes campos nipones y sería lanzado también en la consola de Microsoft.

Por su parte, Sony trató de quitar importancia a este hecho con una batería de nuevos juegos entre los que destacaron MAG y Ratchet & Clank. Pero sin duda lo más interesante fue el anuncio de la tercera parte de God of War.



WII-NOVEDADES DESCAFEINADAS
Marcando las distancias, Nintendo fue a por el mercado casual

Viendo que su consola de sobremesa técnicamente no puede competir con las otras máquinas del mercado, Nintendo se dedicó a anunciar nuevos caminos para el ocio interactivo. Por un lado dio a conocer el Wii Motion Plus (que saldrá al mercado en pocos días). También destacó Wii Music, la última locura de Miyamoto. Por desgracia al final este experimento le acabo saliendo rana.



GAME DEVELOPER CONFERENCE



La mayor reunión anual de desarrolladores. Está más enfocada a la gente que vive dentro del mercado de los videojuegos (los que se dedica a crearlos), pero siempre 'cae' alguna que otra perlita con la que satisfacer a los fans. Para gente con inquietudes.

FICHA
SEDE: Hay varias, la más importante en San Francisco
FUNDACIÓN: Año 1988, 27 desarrolladores
ASISTENTES: +18.000
FECHAS: Marzo

GAMES CONVENTION



Anteriormente en la localidad germana de Leipzig, a partir de este año perderá importancia en favor de la GAMESCom de Colonia. Aún así se trata del evento europeo relacionado con videojuegos que ha atraído un mayor número de asistentes en la historia. Y eso a pesar de la poca capacidad hotelera de la ciudad, que ha terminado siendo su peor enemigo.

FICHA
SEDE: Leipzig, Alemania
FUNDACIÓN: 2002, con 80.000 visitantes
ASISTENTES: 200.300 visitantes en total
FECHAS: Este año, no hay

TOKYO GAME SHOW



Uno de los grandes eventos del panorama videojueguil, aunque no en su mejor momento. Llegó a realizarse dos veces al año.

FICHA
SEDE: Tokyo, Japón
FUNDACIÓN: 1996
ASISTENTES: 194.288 personas
FECHAS: del 24 al 27 de Septiembre

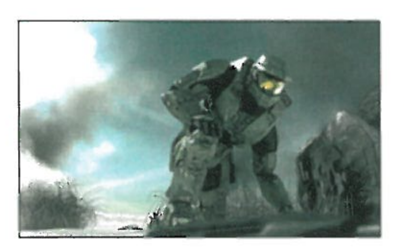
¿Y ESTE AÑO, QUÉ?



MÁS MUÑECOS DE TRAPO

Posiblemente una versión portátil

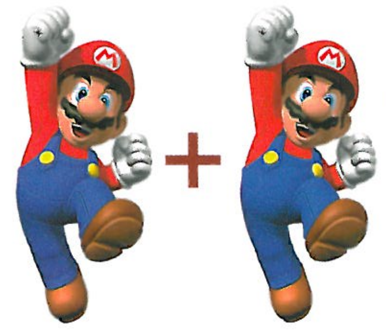
Uno de los grandes de este año, Little Big Planet, va a tener continuación inmediata. La afortunada será PSP. Y PS3, ¿qué?



LO PRÓXIMO DE BUNGIE

En Xbox 360 y quizá en PC

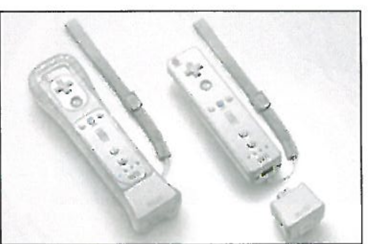
El divorcio amistoso entre Bungie y Microsoft se plasmará en un nuevo juego que nada tiene que ver con Halo. Pronto veremos de que va, pero seguro que sale en la consola de MS.



DOS NUEVOS MARIOS

Nintendo Wii se mario-ifica

El fontanero del bigote lleva ya más de un año en barbecho. Por tanto toca hacerle resurgir de su letargo con dos nuevos juegos. Uno será un nuevo 'New Super Mario Bros' y el otro (quizá) una secuela de Super Mario Galaxy.



SENSORES DE MOVIMIENTO

No quieren perder comba

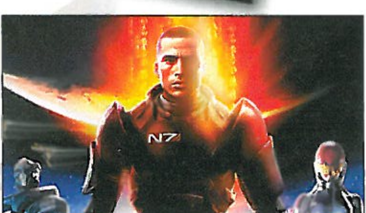
El éxito de la consola de Nintendo radica en su peculiar sistema de control. Por eso las otras compañías seguramente presenten sus propios sistemas de captura de movimiento.



¿METAL GEAR SE MUDA A XBOX 360?

Solid Snake cambia de aires

Los rumores sobre este cambio de aires son tan recurrentes que no pueden dejar de ser ciertos. Al encargado de su música se le ha 'escapado' que está con 'algo' en 360.



¿SHEPPARD HA MUERTO?

Aventuras espaciales

No se trata de ninguna sorpresa, pero es uno de los más esperados para este E3. A buen seguro que Bioware va a sorprendernos con una buena ración de ciencia ficción.



EL RETORNO DE LINK

Zelda volverá a las andadas

El fantástico mundo creado por Miyamoto en The Legend of Zelda volverá por sus fueros más allá del ya anunciado Spirit Tracks para Nintendo DS. Esperamos deje por fin el tono caricaturesco y retome el tono realista que tanto nos encanta.

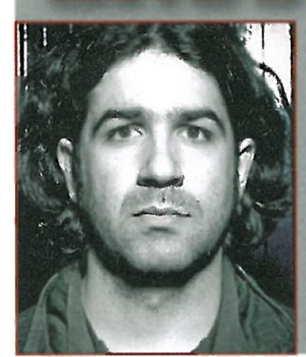


UNA NUEVA PSP

Ya tiene hasta nombre

La próxima PSP 4000 se dice que tendrá pantalla táctil y deslizante y una mucho mayor capacidad gráfica. Por si fuera poco dejará de usar UMD, para utilizar una memoria interna. Viene preparada para luchar con DS.

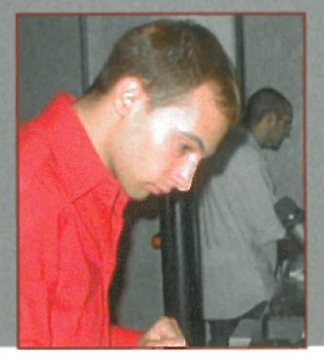
anécdotas



CHEMA ANTÓN

(Marca Player)

- La de colarnos en el autobús de trabajadores de Nintendo para ir al Convention Center y así ahorrar una pelillas cada día.
-Cuando (en un mismo año) no me dejaron entrar en la fiesta de la mansión Playboy, la presentación de Konami y un fiestorro de Terminator.
-La del día que a Óscar Díaz y a mí nos dio por ir andando hasta la playa, a través de Sunset Boulevard... (son más de 20 kilómetros).



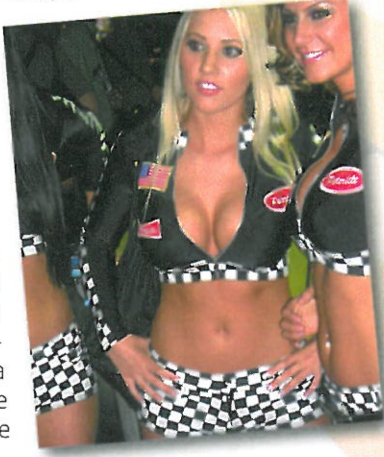
NACHO ORTIZ

(RJ de Meristation.com)

Colarme en el Convention Center durante las sesiones de montaje y destripar algún título sorpresa, que Kojima se pare a saludarme en público, tomar unas cañas con Molyneaux, que Miyamoto pose con una camiseta de MeriStation, acabar hablando sobre Ibiza con Mizuguchi en medio de una entrevista sobre N3 e incluso que me interroguen como sospechoso de terrorismo internacional al aterrizar en LAX. El E3, una sorpresa continua.

MUCHA CHICA

Uno de los ingredientes indispensables de la feria en todas y cada una de sus ediciones hasta el año 2007 eran las muchachas ligeras de ropa, promocionando hasta el más absurdo de los juegos. Así era hasta que llegó la ESA, con su terrible anuncio del 31 de julio de 2006, y decidió que el camino de la castidad y la pureza era el indicado para las débiles mentes norteamericanas (ya sabéis lo raritos que se ponen a veces los americanos con estas cosas del puritanismo). Desde entonces ha disminuido el número de féminas con poca tela sobre la moqueta. ¡Pero parece que están volviendo a estar de moda!

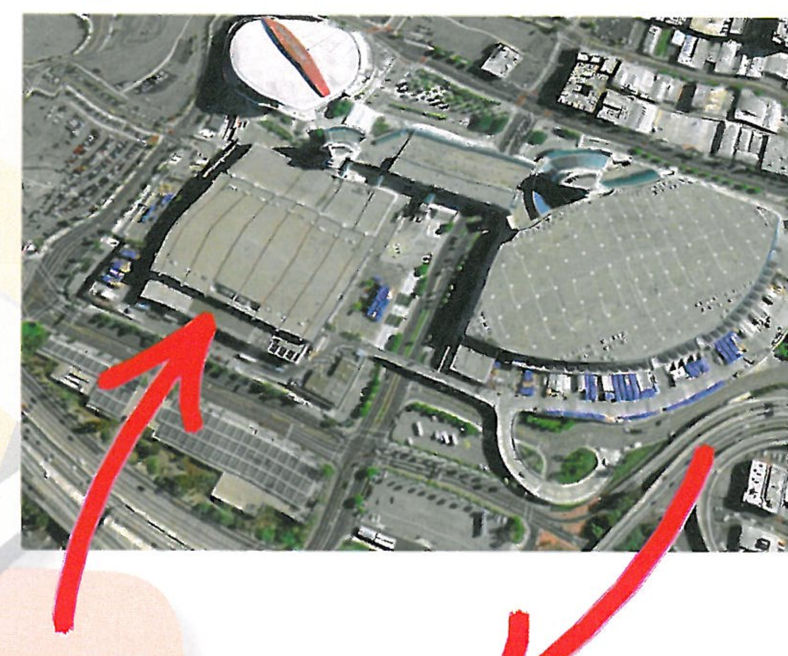




Esperamos que durante la feria de este año podamos dar fe de que los jerseys de cuello vuelto y las faldas por debajo de la rodilla han vuelto a donde debían, a lo más profundo del armario. No hay que olvidar que el E3 se celebra en el mes de junio y por esas fechas en la ciudad de Los Angeles suele haber unas temperaturas que, en contadas ocasiones, bajan de los 25 grados centígrados. Así pues, a destaparse tocan. Para no perderos ni a una de estas jóvenes aspirantes a... ¿actrices? podéis echar un vistazo a la siguiente web:

www.e3girls.com

AQUÍ HAY TOMATE



WEST HALL, PETREE HALL Y STAPLES CENTER

Donde se corta el bacalao

En el West Hall estarán situadas dos de las compañías más importantes, Sony y NIntendo, que una vez más lucharán por la atención de la muchachada que pase por sus stands. Otras muchas compañías estarán presentes en esta parte del centro de convenciones, pero serán estas dos las que ocupen el mayor espacio.
El Petree Hall ha sido tradicionalmente el hogar para Atari y Midway, pero el hecho de que ambas compañías no estén pasando por sus mejores momentos nos hace plantearnos que vuelvan a tomar este lugar privilegiado.
Por otro lado, en la parte superior podemos ver el Staples Center (de blanco), el pabellón donde juegan habitualmente los L.A. Lakers de nuestro Pau Gasol.

KENTIA HALL Y SOUTH HALL

Donde se agolpan los pequeños

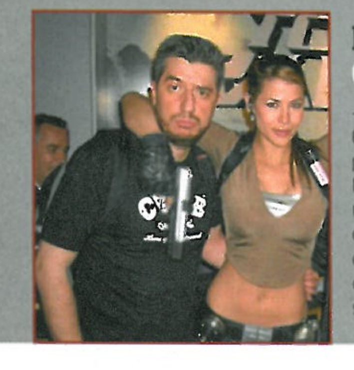
En la parte derecha de la foto se agolpan los extremos de la feria. Por una parte, en el Kentia Hall se suelen agrupar todas esas pequeñas compañías de periféricos y pequeños juegos que no tienen presupuesto para un gran stand.
El South Hall ha sido la casa idónea para la gente de Microsoft, así como muchas otras casas de videojuegos punteras (Sega, Ubi Soft, Activision...). Se trata del primer Hall que lo visitantes suelen encontrar al entrar corriendo a la feria. También es la parte del pabellón que mayor número de metros cuadrados de exposición tiene.



LIDIA PITZALIS

(PR de Microsoft)

-Tengo muchas anécdotas, pero quizá lo que recuerdo con mas cariño es a Steven Spielberg dando sus paseos por los distintos pasillos del Convention Center. Nunca se pierde una y siempre me ha chocado como una estrella de su importancia baja a 'pie de pista' para conocer las novedades en videojuegos. De ahí que ahora haya entrado a producir juegos con la saga Boom Blox.



BRUNO SOL

(RJ de Revista Oficial de Playstation)

-La historia más memorable de cuantas tengo en un E3 es el retorno de mi primera vez, en Atlanta. Me pasó de todo, en compañía de Óscar de Micromanía y Nancy Niddam... Perdimos el vuelo de enlace en NY y nos tocó pasar la noche en un hotel infecto (después de coger habitación en otro con prostitutas y chaperos en la puerta), me pilló el brazo las puertas de un tren lanzadera en el JFK de Nueva York, al día siguiente nos tocó ir en un avión de hélices... Mítico.



ESOTERISMO NAZI EN WOLFENSTEIN

¿Qué tiene Wolfenstein de cierto?

Los apaches tuvieron guerreros fantasma, en Vietnam los espíritus de los muertos ganaron algún metro en el frente de batalla, pero si hay un lugar donde la guerra y lo sobrenatural se une, ese es en la Alemania nazi.

Noche cerrada, lluvia, ensordecedor sonido de baterías antiaéreas y tú, apoyado en un muro, deseando no tener que girar la siguiente esquina. Situación típica para el agente Blazkowicz en mitad de su tormentosa huída del frente nazi en plena Segunda Guerra Mundial. Pero claro, todo puede ser peor... para eso sólo hacen falta un buen puñado de esqueletos armados, nazis zombis, supersoldados mecánicos y cañones de partículas que, por suerte, también estarán del lado de nuestro hombre.

La saga *Wolfenstein* (cuyo primer título es precursor de los juegos de sigilo *Castle Wolfenstein* de 1981) al principio trataba la guerra de una forma bastante realista, pero poco a poco se incluyeron elementos como la Lanza del Destino (o de Longino) en *Wolfenstein: Spear of Destiny*, que empezaron a marcar el carácter paranormal de algunas situaciones que se sucederían. Soldados fantasmas, objetos de poder y lugares destinados a prácticas ocultistas... ¿era esa la forma en que Hitler pensaba conquistar el mundo?

Vivirlo en tus propias carnes es una experiencia única... y en el nuevo *Wolfenstein* se vive más intensamente que nunca.

> Por Chema Antón y Juan García 'Xcast'



HABLA EL EXPERTO

LOS NAZIS Y SUS FANTASMAS

POR SANTIAGO CAMACHO
escritor y periodista

Por todos es conocido que las creencias del nazismo esotérico son muy complejas. Sin embargo se pueden basar en la creencia de una fuerza mágica que podía ser utilizada por los arios para sus fines. Esta fuerza estaría concentrada en determinados objetos (El arca de la Alianza, el Grial, la Lanza de Longino...) por lo que se mandaron expediciones a diversos países en su busca. También se intentó profundizar en ciencias malditas y desprestigiadas como la alquimia en busca de un conocimiento que les diera ventaja sobre sus enemigos.

1. ¿Fantasmas?

En la Segunda Guerra Mundial sí hubo "fantasmas" en combate, pero no en Europa, sino en el Pacífico. Los servicios de inteligencia norteamericanos estaban comenzando a desarrollar la "guerra psicológica" y descubrieron que tanto los japoneses como las poblaciones nativas de los lugares donde se desarrollaba la guerra eran tremendamente supersticiosos, así que comenzaron a esparcir rumores sobre vampiros y fantasmas que llegaron a asustar gravemente a los japoneses y entorpercer algunas de sus operaciones. Este truco lo volvieron a emplear en Vietnam.

2. ¿Ultramundo?

Las SS tenían un departamento específico para los asuntos de ocultismo: la Ahnenerbe. Algo poco conocido, aunque no por ello menos cierto, es que las creencias de corte ocultista eran parte integrante y fundamental de la ideología nazi. Se cree que los delirios de este tipo por parte de Hitler contribuyeron en no poca medida a la derrota del Tercer Reich. Algunos autores han llegado a afirmar que el propio Hitler tenía capacidades *mediumnicas* y estaba en contacto, quién sabe si manipulado, con seres de otros planos.

3. ¿Supersoldados?

Hay historias muy extrañas en los últimos días de la guerra. La mayor parte de ellas se debe a pruebas de armas secretas, las llamadas Wunderwaffen, que estaban muy por encima del conocimiento técnico de los aliados. Es curioso, porque los alemanes sí tenían un proyecto übersoldat, supersoldado, aunque se basaba en la administración de anfetaminas y bebidas energéticas para aumentar el rendimiento en combate.

4. ¿Objetos de poder?

Entre los objetos de poder que buscaron los nazis está el simiwinki, el bastón de mando de los indios comechingones, una maza de piedra que se decía tenía poder para ponerse en contacto con seres de otras dimensiones. En la actualidad se encuentra en Argentina. Los comechingones lo llamaban "piedra que habla".

5 SUSTOS SVASTICOS MUY BESTIAS

ACHTUNG! ACHTUNG!




#1 Madame Blavatsky (RTCW)
Una bruja dura de roer líder de la sociedad Thule con la tarea de resucitar a Heinrich I. Todo marcha bien hasta que consigue su propósito... Sólo para verse convertida en un simple zombi.




#2 Zombis nazis (Wolfenstein'09)
No lo hemos vivido aún, y los zombis no es que nos aterren, pero que un juego de guerra pase a ser una aventura paranormal te deja de piedra. La culpa, los esqueletos andantes.




#3 Mecha-Hitler (Wolfenstein 3D)
No fue precisamente el título con más ciencia ficción, pero ocultaba una mítica lucha final con un Hitler robotizado que al ser vencido se deshace como si se hubiera bañado en ácido.




#4 Heinrich I (RTCW)
Un antiguo caballero confinado a las entrañas de la tierra hasta que Himmler decide que es hora de levantar a los muertos. El enemigo final, uno de esos que te hacen saltar de la silla.




#5 Las catacumbas (RTCW)
El lugar más tenebroso de toda la saga. Una serie de mazmorras y catacumbas plagadas de no-muertos y enemigos de ultratumba.

Y en el próximo Wolfenstein... miedito

Wolfenstein Enemy Territory

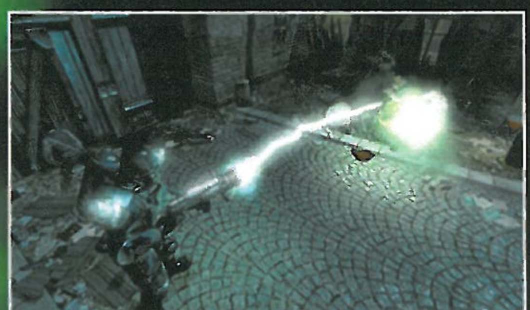
Un general nazi anoréxico, un supersoldado acorazado, un medallón que nos permite viajar al mundo de los muertos... y todo en la Segunda Guerra Mundial.

Raven Software lo ha dejado claro: no quieren un juego típico de la Segunda Guerra Mundial al que se le unen unos cuantos zombis. Desde las primeras imágenes que se han mostrado se ha querido dotar de un sentido a este gran giro hacia lo paranormal del juego que lo aleja de series como *Call of Duty* o la desaparecida en combate *Medal of Honor*.

La idea que se plantea en el nuevo ***Wolfenstein*** es que los nazis buscan una nueva forma de energía, el Sol Negro (uno de los talismanes de las SS, que según nos cuenta Santiago Camacho aparece en algunas de las pantallas publicadas). Para acceder a ella lo tienen que hacer usando un medallón que, por supuesto, tiene nuestro héroe, el gran Blazkovicz. En cuanto éste se da cuenta de lo que lleva en el bolsillo, empieza a usarlo y a entrar en el llamado 'Velo', un estado físico-psíquico que le traslada a un plano entre los muertos y los vivos en el que todo se pone azul y se nos permite desde atravesar paredes a encontrar atajos, o utilizar el 'Mire', algo así como el tiempo bala.

Demasiados recursos significan que lo que vamos a tener delante no va a ser un enemigo simplón. Hasta el momento: esqueletos nazis, supersoldados embutidos en trajes metálicos irreductibles,... Este ***Wolfenstein*** tiene pinta de complicarlo todo un poquito más... y de, si puede, hacernos manchar el pantalón.






Sorteo Marca Player



Marca Player y Glu Mobile te ofrecen la posibilidad de ganar una PSP o cinco videojuegos de LocoRoco con el juego para móviles LocoRoco Hi.



Inclínate, salta y divídete con LocoRoco Hi.

LocoRoco llega rodando a tu móvil con una historia completamente nueva y el mismo control innovador de juego que tiene en PSP. Inclínate, salta, divídete para recoger objetos, explora el mundo y derrota a tus enemigos. Prepárate para devolver la paz a tu brillante y colorido planeta.

Para participar envía un email con el asunto "LocoRoco Hi – Juego móvil" a concursos@marcaplayer.es





Y no olvides descargarte el juego móvil LocoRoco Hi. en el portal wap de tu operador o entrando desde tu móvil en *http://miglu.mobi*

GLORIA AL REY DEL RALLY

Codemaster ha decidido realizar el mejor homenaje al difunto piloto de rallys Colin McRae: mantener su nombre en la nueva entrega de esta mítica saga.

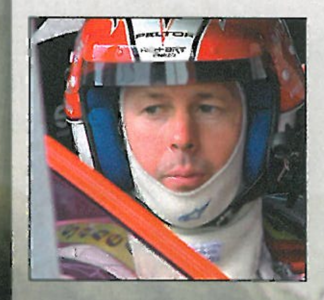
El nombre de Colin McRae, además de estar grabado a fuego en el salón de la fama del mundo del rally, estará asociado siempre al mundo de los videojuegos, gracias a la saga de títulos de rally más famosa de la historia. En el cuartel general de Codemaster, donde ultiman los detalles de la siguiente entrega de la mítica saga, no paraban de darle vueltas al nombre que debería llevar el título. Al final, decidieron, con el beneplácito de la familia del piloto escocés, mantener el nombre de Colin McRae incluido en el título. Todo un homenaje póstumo a quien había asesorado y ayudado en el desarrollo de todas las entregas anteriores. Desde luego, la saga no parecería la misma sin su nombre encabezando el título.

Después de una década de éxito, en el año 2007 Codemasters decidió dar un giro a la saga, abandonando el juego de rally tradicional que siempre la había caracterizado y añadiendo todo tipo de apasionantes pruebas 'off-road'. La nueva etapa estaría marcada por una modificación en el nombre: así nació *Colin McRae DIRT*. Pero coincidiendo con el lanzamiento ocurrió algo que marcaría a la saga mucho más que el pequeño cambio de denominación: en septiembre de 2007 fallecía Colin McRae en un accidente de helicóptero.

El giro 'off-road' le sentó a la saga como un guante y la secuela que llega ahora ha decidido dar un paso más en ese nuevo y embarrado camino. *DIRT 2* se ha converti-

EL NOMBRE DE MACRAE SIEMPRE ESTARÁ ASOCIADO A LOS VIDEOJUEGOS

LA SAGA QUEDA EN BUENAS MANOS

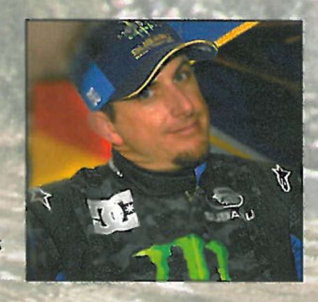


EL SUCESOR

Ken Block
Palmarés: 'Novato del Año 2005' del Rally América; Bronce en los XGames 12; Segundo puesto en el Campeonato Nacional de Rally de América 2006; Plata en los XGames 13; Tercero en el Campeonato Nacional de Rally de América 2007...
Block es profesional del skate, del snowboard y cofundador de la compañía de moda 'extrema' DC Shoes. Casi nada.

LA LEYENDA

Colin McRae
Palmarés: Campeón del Mundo en el año 1995, subcampeón en los años 1996, 1997 y 2001 y tercero en el año 1998.
McRae era hijo del que fuera cinco veces campeón del mundo Jimmy McRae. El 15 de septiembre de 2007, el mismo día que se lanzó la versión de PS3 de *Colin McRae DIRT*, falleció en un accidente de helicóptero junto con su hijo y unos amigos de la familia.





TODO TIPO DE PRUEBAS sobre barro y arena tienen su sitio en esta nueva entrega de Colin McRae.



EL PREMIADO MOTOR EGO, que ya nos sorprendió en Race Driver GRID, promete y mucho en esta entrega.



DÉJALO TODO Y CONVIÉRTETE EN UN CONDUCTOR EXTREMO DE ÉXITO EN TODO EL MUNDO







EL REALISMO EXTREMO DE cada prueba te dejará sin aliento y promete salpicar la pantalla.









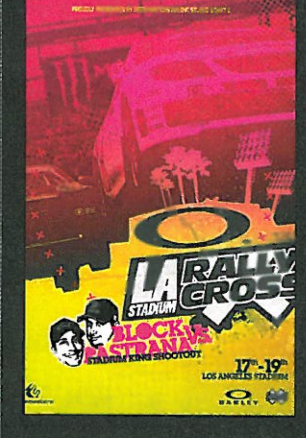


do, manteniendo el espíritu McRae, en un videojuego de deporte extremo gamberro y tremendamente adictivo, algo así como una mezcla entre *Colin McRae* y *Tony Hawk*. Hace unas semanas tuvimos ocasión de visitar los estudios de Codemasters en Leamington, Inglaterra y en todas y cada una de las paredes del estudio se podía leer la siguiente frase: "Off-Road racing with Extreme Sports Attitude", es decir, 'un juego de rallies con la actitud de un juego de deporte extremo'. Y está claro que los artistas de Codemasters lo han interiorizado de lo lindo: por lo que pudimos ver, las pruebas a las que nos someterá *DIRT 2* son de lo más alocadas, impactantes y extremas a las que se puede enfrentar un tipo al volante de un coche.

Y como muestra un botón: la nueva estrella que asesora y protagoniza el juego es Ken Block, piloto del Subaru Racing Team (sucesor del siempre presente McRae) que es capaz de hacer increíbles virguerías a bordo de su Subaru.

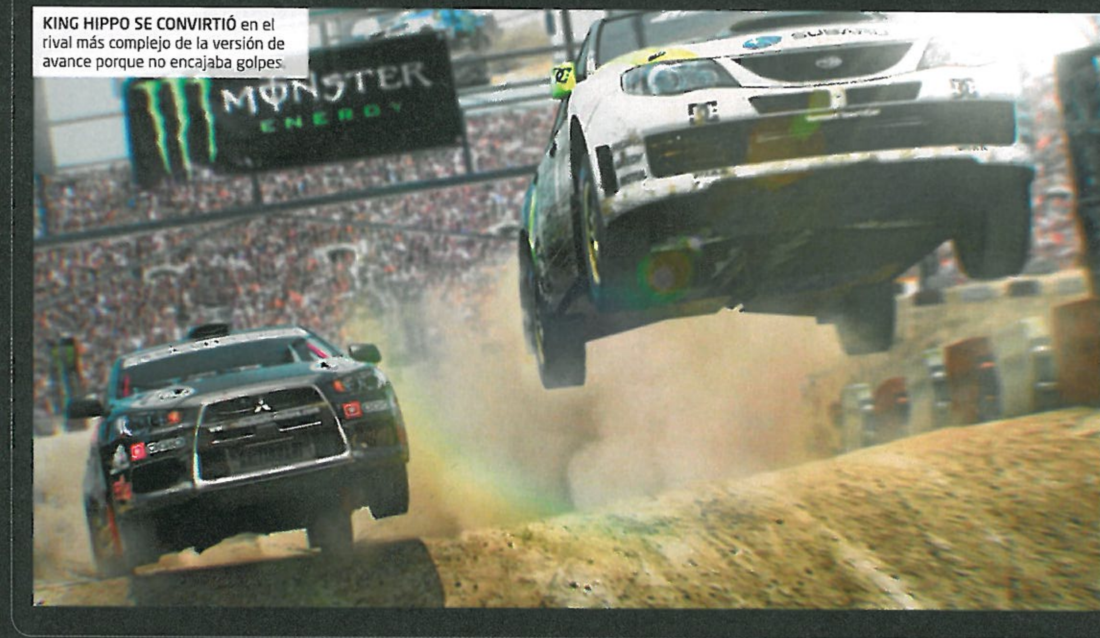
En el juego, que muestra un aspecto técnico impresionante (no en vano incorpora el motor EGO que ya nos dejó locos en *Race Driver GRID*) hay sitio para las pruebas de rally tradicionales, pero también para locas carreras en estadios, subir la colina, etc. Decenas de juegos de coches dentro de un mismo juego y todo con un tono cañero y gamberro que nos encanta. Además hay muchas opciones de compra y mejora de vehículos...

>Por Gustavo Maeso



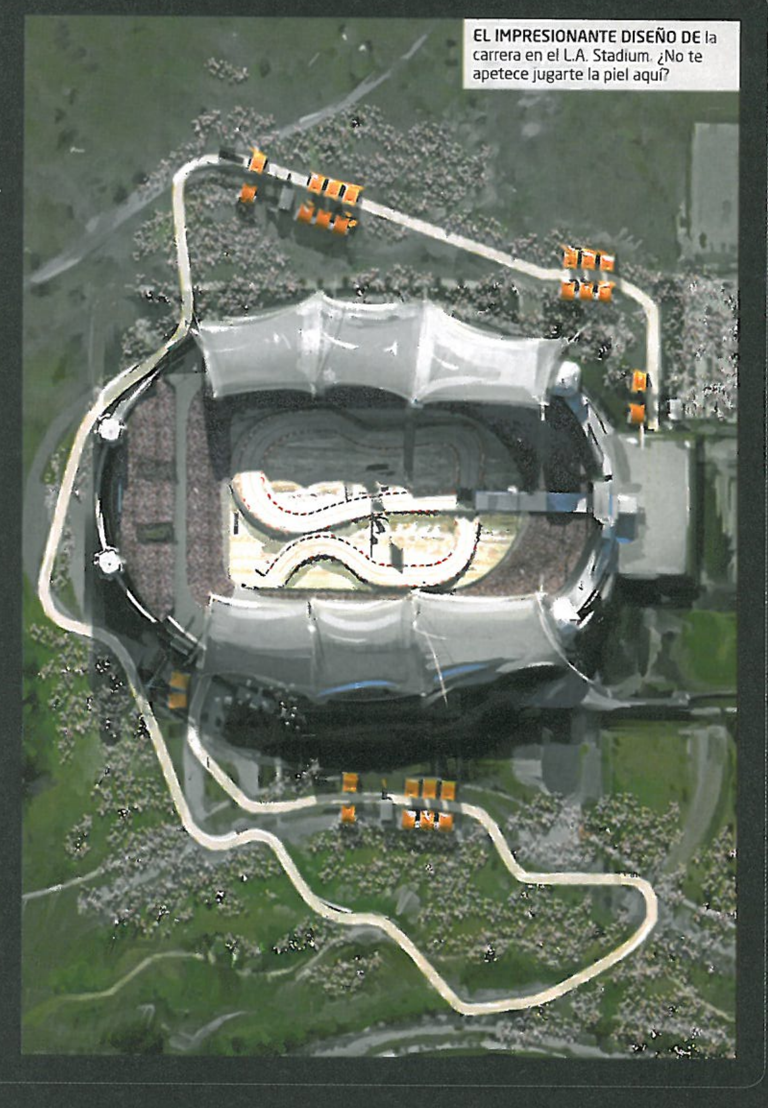
SALTOS IMPOSIBLES * EN EL L.A. STADIUM

Una de las pruebas más impresionantes que aparecen en esta nueva entrega de Colin McRae es ficticia, pero sería genial que se desarrollase de verdad en unos años. Primero es imposible porque el estadio del 'LA Stadium Rally Cross' es el Los Angeles Stadium, un proyecto que aun no se ha llevado a cabo. En esta genial y, de momento ficticia, infraestructura los chicos de Codemasters se han inventado una prueba de conducción extrema inspirada en los XGames, con un trazado que atraviesa el estadio y que continúa con varios giros en el exterior. Lo mejor es que en el interior del estadio, entre los gritos de los 75.000 espectadores que lo abarrotan, hay un expectacular salto que hará las delicias de los jugadores más veteranos. En el cartel ficticio de esta prueba inventada, los chicos de Codemasters han colocado un duelo 'Block vs. Pastrana', un duelo entre el piloto de Subaru y el experto piloto de motocross, que cruzan su coche y moto en un salto imposible en el aire. ¿Quieres verlo?, porque esto sí que es real: ***www.youtube.com/watch?v=D4qVFgwEjbs***



KING HIPPO SE CONVIRTIÓ en el rival más complejo de la versión de avance porque no encajaba golpes

DIRT 2 ES UN JUEGO DE RALLY CON LA ACTITUD DE UN TÍTULO DE DEPORTE EXTREMO



EL IMPRESIONANTE DISEÑO DE la carrera en el L.A. Stadium. ¿No te apetece jugarte la piel aquí?

DUELO EN LA FÁBRICA * ABANDONADA

La mítica estación energética de Battersea es una enorme construcción abandonada a la orilla del Támesis, en Londres, un edificio que, en otro tiempo, fue el pulmón energético de la capital inglesa.
La estación dejó de funcionar en 1983, pero se ha convertido en todo un icono, un monumento londinense a la altura del Big Ben (hasta apareció en el videoclip Help de The Beatles y en la portada del disco Animals de Pink Floyd).
Los chicos de Codemasters se han inventado una prueba de rally apasionante que atraviesa los viejos muros de la antigua planta energética: Battersea Battle. Esta es una de las pruebas estrella del juego, se desarrolla de noche, con la estación de Battersea repleta de público, focos y láser de colores. La prueba atraviesa las intalaciones de la central y los solares que hay a su alrededor, con impresionantes saltos y curvas imposibles hasta arriba de barro.
Esta es una de las pruebas que pudimos jugar en nuestra visita a los estudios de Codemasters y la impresión que nos dejó fue fantástica. Alguien debería tomar nota y organizar este evento en la realidad.



KING HIPPO SE CONVIRTIÓ en el rival más complejo de la versión de avance porque no encajaba golpes.

* **ADIVINA CUÁL DE ESTAS** tres pruebas inventadas no aparece en el videojuego realmente :)

QUEMANDO RUEDA EN MADRID *

Otra prueba emblemática que han ideado los chicos de Codemasters es la genial 'M-30 Xtreme Racing', una prueba brutal, a una vuelta, en la famosa carretera de circunvalación madrileña. La M-30 es el cordón de circulación de la capital de España y, esos días, se cierra al tráfico para albergar una prueba de rally extremo que recorre susi nterminables túneles. Una pasada recreada al milímetro y atestada de público.

¡Juego, set y

El corazón te palpita tan fuerte que parece que va a salirse de tu pecho. Botas la pelota amarilla y te preparas para golpearla con todas tus fuerzas. Es el punto de partido y medio mundo está mirando. ¿Acaso no te gusta el tenis?

Con la excusa de que hace pocas fechas los mejores del mundo de la raqueta se han pasado por la capital de nuestro país (se jugaba el Master Series de Madrid), hemos decidido ponernos la cinta en el pelo y encordar nuestra vieja raqueta. Tras un par de infructuosos intentos de emular a Nadal y compañía, volvimos a chocarnos con la dura realidad: somos unos cazos en esto de darle a la pelota.

Por eso hemos decidido ahogar nuestras penas con los mejores juegos de tenis de la última hornada, y más teniendo a puntito de salir dos de los más prometedores competidores. Hablamos de *Grand Slam Tennis* para Wii (más adelante también en PS3 y Xbox 360), y *Virtua Tennis 2009* (PS3 y Xbox 360).

Pero como no todos los juegos son aptos y recomendables para todos los públicos, hemos tratado de acotar cada uno de ellos al estilo de juego de cada jugador y sus estrellas de portada. Y ya de paso daros unos pequeños consejos para ser unos verdaderos hachas desde el momento cero. Con ellos seguro que la pelotita acaba entrando por muy faltos de entrenamiento que estemos o, al menos, seguro que no nos humilla hasta el más tierno infante..

> Por Juan "Xcast" García

AL FINAL DE CADA NIVEL, SIEMPRE ESTÁ ESPERANDO UN ENEMIGO FINAL

GRAND SLAM TENNIS

Este nuevo juego de EA aprovecha las posibilidades del WiiMotion Plus y lleva el tenis un paso más allá, permitiéndonos controlar hasta el más ligero movimiento de muñeca.

SU ESTRELLA

Nombre: John McEnroe
Palmarés: 77 títulos individuales y 70 en dobles.
Le recordarás por... Ya retirado, se le recuerda por su temperamento además de por su calidad.





AGRESIVO

Nada como un saque potente y a la red a volear. Tenis activo, siempre dando el 100% en cada punto. Si la pelotita no entra, siempre podrás protestar al juez de silla o lloriquear un poco a tus compañeros de partida.



MARIO POWER TENNIS

Un clásico de Game Cube adaptado al sistema de control de Wii. Es la mejor opción para pasar un rato con los más pequeños por su variedad de modos y minijuegos.

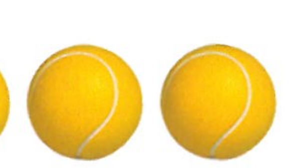
SU ESTRELLA

Nombre: Mario
Palmarés: 4 juegos de tenis y muchos más de plataformas.
Le recordarás por... Ser una de las leyendas vivas del videojuegos y ser capaz de echarse unos puntos a tenis a un buen nivel.

SOCIAL

Puede que para los partidos individuales no des el nivel. Por eso, nada mejor que acompañarte de un amigo para un partido a dobles para que tus fallos sean sólo anécdotas.





...partido!

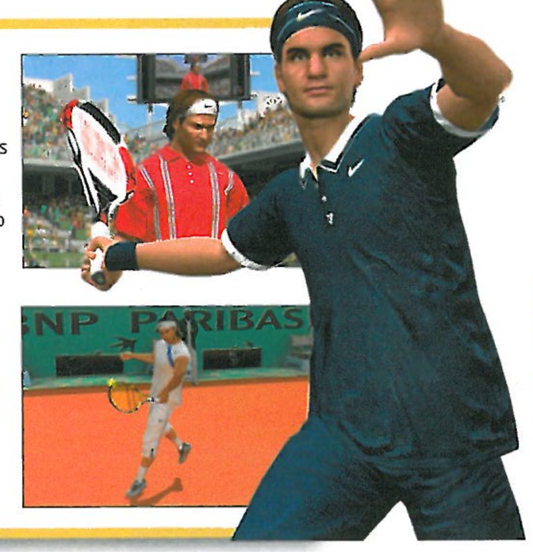


TOP SPIN 3

Es el más veterano, lleva casi un año en el mercado, pero sigue estando en la cresta de la ola, como su estrella de portada. Ofrece el tenis virtual más refinado y técnico que existe. Disponible en PS3, 360 y DS.

SU ESTRELLA

Nombre: Roger Federer
Palmarés: 57 títulos individuales y 8 en dobles.
Le recordarás por... La némesis de nuestro Rafa, actualmente no pasa por su mejor momento.



TÉCNICO

Controla todos los golpes y arriesga unicamente cuando sabes que debes hacerlo. Tendrás que mantener un control casi total sobre el mando y dominar el juego y al rival como pocas veces se te ha pedido que hagas.



VIRTUA TENNIS 2009

Un clásico arcade que vuelve con ganas de volvernos a hacer sudar la camiseta con sus maratonianos puntos y su espectacularidad.

SU ESTRELLA

Nombre: Rafa Nadal
Palmarés: 36 títulos individuales y 5 en dobles.
Le recordarás por... Ser nuestro mejor jugador y el número uno del tenis mundial.



LUCHADOR

Cada punto importa y en la pista no das nada por perdido hasta que el juez de silla dice lo contrario. Cometes pocos fallos y consigues desesperar a tus rivales llegando a bolas imposibles, para devolverlas con un golpe ganador.





FELICIANO LÓPEZ

"Ganaré Wimbledon"

Feliciano López es un jugador español de lo más peculiar,, tan cómodo al fondo de la pista como con un juego de saque y volea. En una de sus subidas a red le pillamos desprevenido e intentamos meterle un par de puntos. No fuimos capaces.

> ¿Cómo evaluas tu temporada? ¿Te ves capaz de ganar en Master de Madrid?

De momento he sido algo irregular. La temporada pasada acabé muy bien y esta no estoy siempre fino. De todos modos mi intención es ir al máximo y llegar lo más lejos posible en el Masters de Madrid. El favorito, lógicamente, es Rafa.

> ¿Tu sueño es ganar aquí, o esperas con más ansia levantar otra copa?

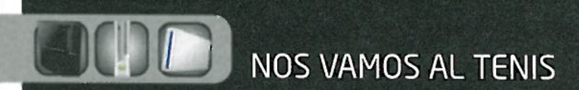
Me haría mucha ilusión ganar, pero he de confesar que lo que me gustaría ganar es Wimbledon. Ese es el torneo que todos los jugadores sueñan con ganar alguna vez y yo llegué hasta cuartos de final en 2005.

> ¿Y de videojuegos controlas?

La verdad es que no mucho. Mi hermano es un viciado y cuando éramos pequeños jugaba con él. Recuerdo que me regalaron una Game Boy y sí que jugué. Muchos de mis compañeros son bastante jugones de Playstation y al Pro Evolution Soccer. Suelen organizar 'timbas' en los torneos. A mí me gusta estar con ellos cuando juegan. Suelen hacerlo 2 contra 2 y hacen apuestas y esas cosas.

>¿Es posible entrenar con juegos de tenis?

Yo la verdad es que nunca he probado. Ahora con estos juegos que salen ahora habría que verlos, pero no puedo decirte si son buenos, malos o regulares en este momento. ¡No los he visto!



NOS VAMOS AL TENIS

Conviértete en el mejor

360 Y PS3



SAQUE CUCHARA

Un saque por debajo del hombro, especialmente indicado para dejar la pelota cerca de la red y al rival con un palmo de narices.
Pulsa X + A mientras presionas hacia abajo. Cuando el jugador realice el movimiento, dirige el tiro.



CARGA TUS TIROS

Virtua Tennis 2009 va mucho sobre anticiparse a los golpes del rival. Una vez que la pelota se dirija hacia ti, pulsa el botón de golpeo normal y la dirección a la que quieres dirigir la pelota y no sueltes hasta el último momento para pegarla más fuerte.

PELIGRO, GLOBOS

Uno de los golpes más difíciles de realizar correctamente es el globo. Normalmente se quedan cerca de la red, lo que acaba con un mate y un punto perdido. Trata de apuntar antes y pulsa el botón Y siempre pulsando hacia arriba en el mando de control.

WII



DRIVE

En ***Grand Slam Tennis*** se ha incluido el Wii Motion Plus. Esto quiere decir que dependiendo de la posición de la raqueta golpearás de una u otra forma. Para el golpe de 'drive' sujeta el mando como en la imagen.

GOLPE DE REVÉS



En el golpe de revés antes bastaba con poner el mando al revés, ahora hace falta mover el brazo entero hacia el lado e imitar el golpe. Cuanto mayor sea el recorrido del mando, mayor será el impacto en la bola.

BOLAS CORTADAS

La novedad de las bolas cortadas es pura magia. Poniendo el mando en horizontal, paralelo al suelo, y golpeando a la bola con suavidad, puedes hacer que ésta sobrepase la red con efecto y cortada.

GLOBOS



Si lo que quieres es tirar un 'globo' (una bola por encima del contrario), lo que tienes que hacer es un drive o revés con el botón A pulsado. Si le pegas muy fuerte (el Wii Motion Plus lo identifica), se saldrá de la pista.



DEJADAS

Si lo que quieres es hacer una dejada (en pistas de hierba es imprescindible), pulsa el botón B. La jugada clave en Wimbledon es: saque fuerte-resto-dejada y si el contrario llega, globo al fondo de la pista.

EN JUNIO **GRATIS** CON MARCA **motor**

LAS GAFAS DEL EQUIPO CAMPEÓN



4 MODELOS A ELEGIR





FIAT

A PARTIR DEL 21 DE MAYO EN TU KIOSCO

SECUELAS

¿SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS?

En los tiempos que corren la muchas de las desarrolladoras han decidido recurrir a fórmulas de éxito para sus próximos grandes lanzamientos. Por eso, en los próximos meses nos van a llegar un buen puñado de secuelas.

Desde prácticamente los inicios del cine se ha dicho aquello de 'segundas partes nunca fueron buenas'. La afirmación tiene su lógica, puesto que cuando una película exitosa se le trata de extraer el jugo con una continuación esta suele ser menos fresca que el original. Como siempre hay grandes excepciones que no hacen sino engrandecer la magia de la gran pantalla.

El caso de los videojuegos es exactamente el opuesto. El hecho de sacar una nueva entrega de una saga con un par de años de diferencia supone una gran ventaja por el avance de las técnicas de programación. Se pierde frescura, eso es cierto, pero se gana en espectacularidad y detalle. No se garantiza que sea un juego netamente mejor, pero las herramientas para serlo están al alcance de sus manos.

Ahora, con la crisis galopante que recorre medio mundo, estamos en tiempos negros para la innovación. La gente prefiere ir sobre seguro al gastar sus 'perras'. Hemos visto casos como Dead Space o Mirror´s Edge, que por esta razón no han cumplido las expectativas. Por eso, parece que las desarrolladoras se han girado hacia su propio catálogo para dar un paso más en sus sagas predilectas. Esto no significa necesariamente que vayan a ser buenas o malas, tan sólo que habrá algo que nos resultará familiar al hacer girar el disco. Ya nos avisaba el T-800 en Terminator 2 "Volveré".

>Por Juan "Xcast" García

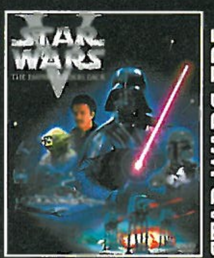


EN LOS CINES TAMBIÉN LES CRECEN LAS SECUELAS

Un verano de títulos con un número al final

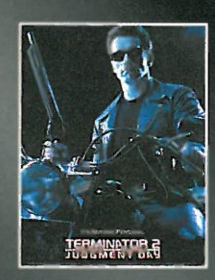
El síndrome 'secuelero' se extiende este verano a las salas de cine. Empieza con Terminator Salvation (cuarta entrega de la saga) el 21 de mayo, el día siguiente Noche en el museo 2 y sigue con Transformers: la venganza de los Caídos el 19 de junio, Ice Age 3 el 1 de julio, Harry Potter y el Misterio del Príncipe el 17 de julio.

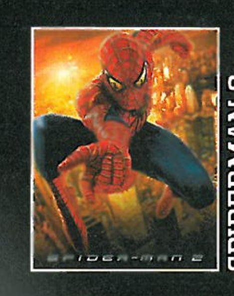
SECUELAS A LO GRANDE


STAR WARS EP.5 1980


EL PADRINO II 1974


REGRESO AL FUTURO II 1989


TERMINATOR 2 1991


SPIDERMAN 2 2004

¡ASÍ SÍ!


Título: Half-Life 2
En: PC, Xbox, 360, PS3
Puntuación: 95.66%


Título: Halo 2
En: PC, Xbox, 360
Puntuación: 94.50%

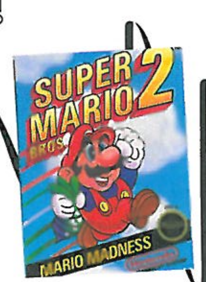

Título: Ikaruga
En: GC, DC, 360
Puntuación: 86.97%


Título: Resident Evil 2
En: PS, PC, DC, GC, N64
Puntuación: 92.43%

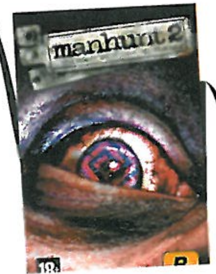

Título: Street Fighter 2
En: Todas las consolas
Puntuación: 87.50%

¡ASÍ NO!


Título: Devil May Cry 2
En: PS2
Puntuación: 72.86%

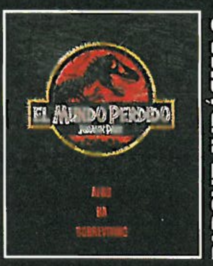

Título: Super Mario 2
En: NES, Wii
Puntuación: 80.00%


Título: Legend of Zelda 2
En: NES, Game Boy
Puntuación: 79.02%


Título: Manhunt 2
En: PSP, Wii, PS2
Puntuación: 65.67%

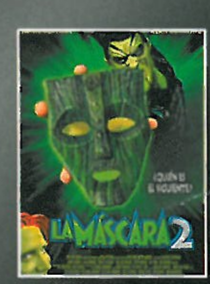

Título: Grand Theft Auto 2
En: PC, DC, PS, GBC
Puntuación: 72.50%

LAS PEORES CONTINUACIONES


PARQUE JURÁSICO 2 1997


2 TONTOS MUY TONTOS 2 2003


GREASE 2 1982


LA MÁSCARA 2 2005

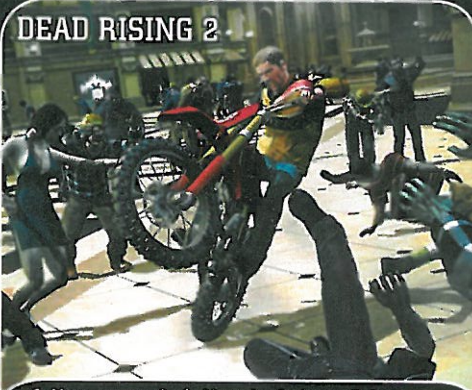

MATRIX RELOADED 2003

Los nueve mandamientos

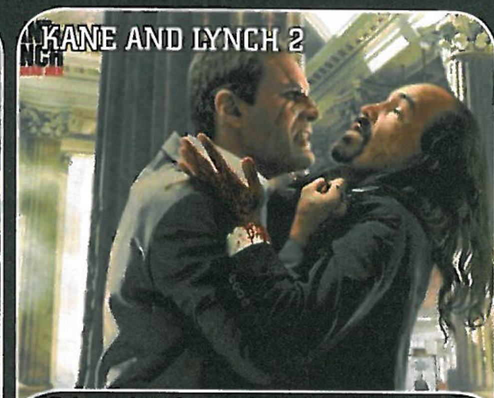
NORMAS PARA CREAR UNA SEGUNDA PARTE DE ÉXITO

Los secretos del éxito

Todo maestrillo tiene su librillo, y este caso no es distinto. No queremos dar diez normas, demasiado prototípico hasta para nosotros, y por eso nos quedamos con una menos, nueve.
Si alguno de las continuaciones que veis de ahora en adelante no cumplen a rajatabla estas pequeñas directrices. ¡Desconfiad! Consultad con vuestro farmaceútico... o mejor, con *Marca Player*, que corréis peligro de sufrir algún tipo de efecto secundario al gastar los ahorros en una secuela.



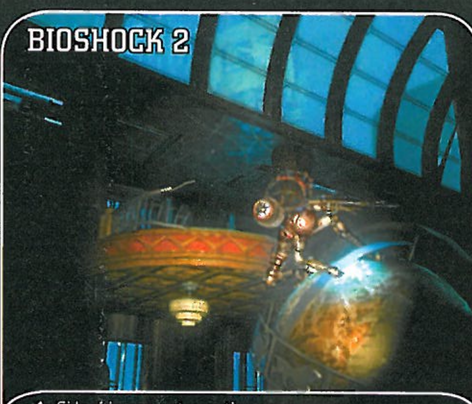
1: Nunca renunciará al legado ni género de la primera entrega de la saga.



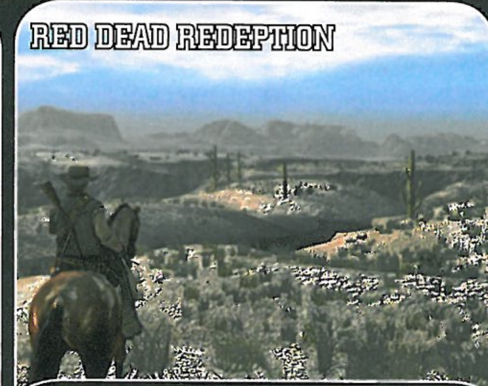
2: Los protagonistas no tienen por qué repetirse, pero si tener una historia que se cruza con la original.



3: A veces un modo cooperativo (o multijugador) justifica la compra de una segunda parte.



4: Si la primera entrega tiene una gran ambientación, es delito no aprovecharla.

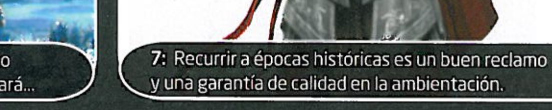


5: 'El más grande, más bestia... Mejor'. Efectivo en el 100% de los casos.

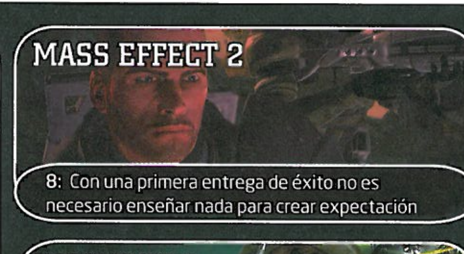


6: Otra frase aplicable 'Si algo no está roto, no hace falta cambiarlo'. Si te gustó el 1° te gustará...

ASSASSIN'S CREED 2



7: Recurrir a épocas históricas es un buen reclamo y una garantía de calidad en la ambientación.



8: Con una primera entrega de éxito no es necesario enseñar nada para crear expectación



9: Cambiar de desarrollador entre la primera y segunda entrega suele dar mala espina en general.

DE VISITA EN EL Planeta 51



Con motivo del futuro lanzamiento de la película de animación y, por supuesto, de su videojuego, Ilion y Pyro nos invitaron a sus estudios para conocer todos los secretos de su proyecto más ambicioso: *Planet 51*.

Durante años, el mundo del cine nos ha mostrado qué ocurriría si el planeta Tierra sufriera una invasión alienígena; ha habido de todo: extreterrestres amistosos, aliens asesinos, la destrucción del planeta... Pero, ¿qué pasaría si la raza humana fuera la invasora? ¿qué ocurriría si un astronauta llegase a un planeta, supuestamente deshabitado, y se encontrase con toda una civilización? Y no una civilización cualquiera, no, nada menos que un reflejo de la sociedad americana de los años 50, cuya única preocupación eran las invasiones alienígenas. El guionista de Shrek y Shrek 2 es el artífice de tan cómico argumento, pero el estudio que está ultimando los detalles de su animación no es Pixar ni DreamWorks... es Ilion, un estudio de animación patrio, situado en Alcobendas, y creado por los fundadores de Pyro Studios. Fuimos invitados a sus estudios, donde pudimos ver parte de la película y conocer el juego antes de su presentación oficial y, francamente, **Planet 51** no tiene nada que envidiar a ninguna de las superprodcciones americanas de animación, con razón los cines de todo Estados Unidos piensan estrenarla justo después del Día de Acción de Gracias, durante el "Black Friday", el día del año que más se recauda en las taquillas americanas. Y el mes que viene, te enseñamos el juego.

› Por Lázaro "Doc" Fernández



LA "RENDER FARM" QUE DA VIDA A PLANET 51

› Este gigantesco amasijo de procesadores (sí, lo que hay en el medio que parece una puerta... es una puerta) se encarga de componer el aspecto final de cada fotograma de Planet 51 a partir de las instrucciones dadas por los animadores, los creadores de efectos especiales, etc. Dependiendo de la complejidad de cada escena, puede llegar a tardar más de cinco horas en renderizar un único fotográma de la película; imaginad lo que se tardaría con un ordenador normal y corriente...

UN ESTUDIO INÉDITO EN ESPAÑA

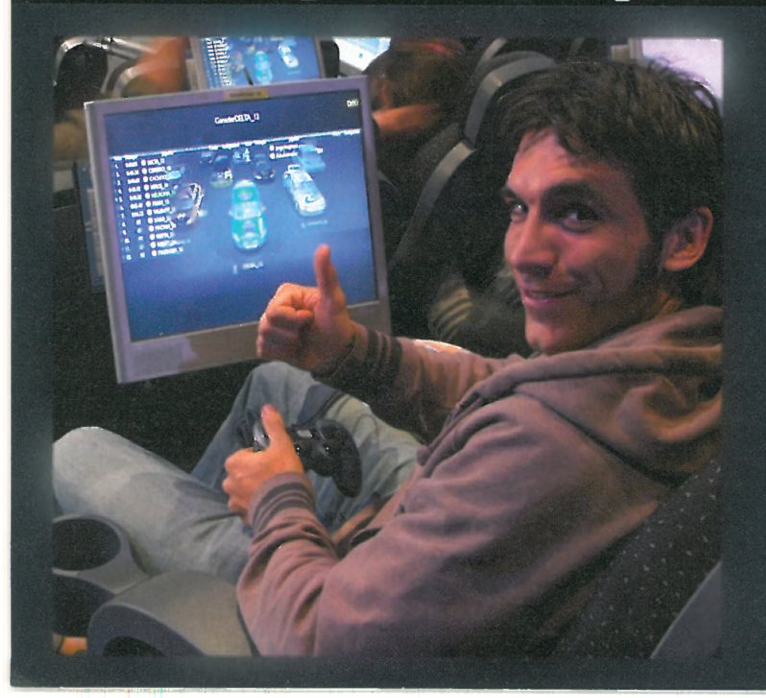
› Nunca antes en nuestro país se había llevado a cabo un proyecto tan ambicioso como el de Planet 51: 300 diseñadores, desarrolladores e ingenieros de alta tecnología trabajan en la creación de la película. En Estados Unidos ha gustado tanto el proyecto que estrenarán allí la película el día después de Acción de Gracias, en el "Black Friday", el día en el que todas las familias salen a comprar regalos y, por supuesto, al cine a ver películas de corte familiar como Planet 51.

EL VIDEOJUEGO SALDRÁ JUNTO A LA PELÍCULA

› Aunque hasta después de la feria E3 no podemos mostrar nada del videojuego de Planet 51, en nuestra visita a los estudios de Ilion y Pyro tuvimos oportunidad de verlo y jugarlo. Los creadores de Commandos están dando los últimos retoques a Planet 51, que saldrá junto a la película para PlayStation 3, Xbox 360, PC, Wii y Nintendo DS. Lo que hace especial a este juego es que se está desarrollando en el mismo edificio que la película, con lo que ambos estudios de desarrollo comparten todo tipo de materiales gráficos, detalles del guión...

¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oído nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.



Hasta 56 jugadores
Efectos especiales
Sonido espectacular
Butaca con efectos
Juegos en 3D Stéreo
El mejor entorno para cumpleaños, despedidas de soltero y eventos de empresa.
La experiencia de videojuegos más inmersiva del mundo.
cinegames
¿Donde estamos?
C.C. ISLAZUL
C/Calderilla, 1
CARABANCHEL - MADRID
Tl. 91 511 46 80
SALIDA 27 y 28 de la M-40
YELMO CINES
www.yelmocines.es
Más información en: www.cinegames.es



LOS 10 HOMBRES MÁS INFLUYENTES

LAS MANOS QUE MECEN

¿Quién es quién en el negocio mundial de videojuegos? Te mostramos las diez caras más influyentes del sector, los gurús, los amos del cotarro, los reyes del píxel.

Dentro del mundillo de los videojuegos hay cientos de genios anónimos, ejecutivos, jefazos y hasta pequeños creadores que transforman el sector con sus decisiones e ideas. Pero, como en todo, hay un puñado que se han llevado el gato al agua y que, con sus ideas, han llevado a los videojuegos por un camino u otro, mientras engordan de forma obscena la liquidez de sus abultadas cuentas de ahorro. Para que no se os escapen los nombres ni las caras de los tipos que, actualmente, conforman la élite del mercado, hemos elaborado una lista con las 10 personas más influyentes del mercado de videojuegos (siempre bajo la óptica de nuestros expertos).

Por supuesto, se han quedado fuera un buen puñado de nombres que, perfectamente, podrían haber estado dentro de esta lista. Pero es lo que tienen los Top Ten.... ¿siempre te habías preguntado qué 'careto' tendría el que se lo está llevando 'crudo' por inventar la Wii? Te lo presentamos...

> Por Mario Fernández

SUS DECISIONES HACEN TEMBLAR AL SECTOR Y A SUS CUENTAS CORRIENTES

GABE NEWELL
EL AVANZADO

Es el director general de Valve Software y toda una personalidad en el sector de los videojuegos. Su éxito proviene de los sensacionales *Half Life* y *Half Life 2*. Aunque su mayor hazaña ha sido adelantarse a su tiempo creando Steam, la plataforma online que permite la compra de videojuegos sin salir de casa y que además asegura un servicio excelente en servidores y actualizaciones. A principios del año pasado Steam contaba con 250 títulos en su catálogo y más de 15 millones de cuentas de usuario.











SATORU IWATA
EL REY DEL MUNDO

Es el cuarto presidente de Nintendo, recogiendo el relevo de Yamauchi. También es el creador de juegos como *Earthbound* o *Kirby* y estuvo involucrado en varios proyectos de Gamecube, como *Super Mario Sunshine*, *Metroid Prime*, *Star Fox Adventures*, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, *Animal Crossing* o *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, entre muchos otros. Iwata es igual a innovación. Apostó muy fuerte por Wii y DS y ha ganado.

SAM Y DAN HOUSER
LOS GAMBERROS

Son los fundadores de Rockstar Games, estudio creador de la saga *GTA*. No hace falta comentar el éxito de este juego ya que *GTA IV* ha sido un bombazo de esos que mantienen altas ventas meses e incluso años después de su lanzamiento. Han aparecido en la lista de los 100 hombres más influyentes del año de la revista Time. Están montados en el dólar como nadie.

SHIGERU MIYAMOTO
EL AMO

Shigeru Miyamoto es el alma de Nintendo. Actualmente es el director administrativo de la compañía y trabaja investigando y produciendo nuevas ideas y videojuegos que terminarán por convertirse en éxitos seguros. Él está destrás del éxito de la Wii y de la DS ¿Te suena de algo *The legend of Zelda*, *Mario Bros*, *Pikmin*, *Donkey Kong*...? ¿No? ¿Entonces qué haces comprando esta revista? Ve a al rincón del castigo y medita lo que has hecho.

LA CUNA son las que dominan el mundo

SHINJI MIKAMI
EL CLÁSICO

Este hombre nos ha tenido horas y horas entretenidos jugando a la saga *Resident Evil*. Algunos los ha dirigido, otros supervisado. Suyo es también el éxito de *Resident Evil 4* y su particular cámara 'al hombro'. Su influencia también está presente en clásicos como *Devil May Cry*, *Dino Crisis*, *P.N. 03*, *Onimusha*, *Killer 7* y muchísimos más. Dejó Capcom para fundar Platinum Games trabajando codo con codo con Hideki Kamiya y Atsushi Inaba. ¿Qué será lo próximo?

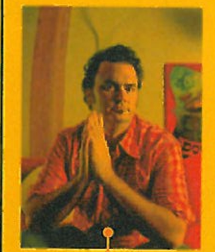
PETER MOLYNEUX
EL LORD

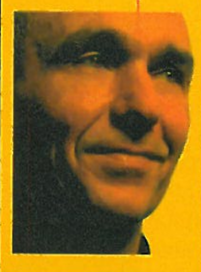
Después de pasarnos varios meses jugando a *Fable 2* y sus actualizaciones, no podemos negar la influencia de Molyneux en el mundo de los videojuegos. Este hombre tiene un olfato innato para meterse en proyectos que serán un éxito o bien un juego polémico recordado por los siglos de los siglos como Populous, *Black & White* o el propio *Fable*. En 1997 dejó Bullfrog donde había desarrollado títulos como *Theme Park* o *Theme Hospital* para fundar su propio estudio: Lionhead. Es oficial de la corona Británica desde el 31 de diciembre de 2004 y recientemente recibió la orden de Caballero de las Artes y las Letras, otorgado por el gobierno francés.

PETER MOORE
EL EMPRESARIO

Este inglés ha hecho de todo. Trabajó en Reebok, vivió la muerte de la Dreamcast en Sega, fue vicepresidente de la división de entretenimiento de Microsoft (con la polémica de adaptar el *Shenmue* para la consola de MS). Hizo un cameo (era uno de los zombies) en la peli *House of the Dead* e incluso se cree que tiene tatuajes de *Halo 2* y *GTA*. Ahora trabaja en EA dirigiendo la división de deportes. Toda una personalidad. También es famoso por su piquito de oro.











HIDEO KOJIMA
EL PELICULERO

¿Qué tendrán los videojuegos de Hideo Kojima para conseguir éxito en todas partes del mundo? La respuesta es bastante fácil: Tienen carisma. Personajes memorables, infiltración, sigilo, momentos de acción imposibles con secuencias dirigidas al estilo hollywoodiense, supervillanos, humor, romance, pasado, presente, futuro... Lo tienen todo. Kojima sigue buscando perfeccionar la fórmula '*Metal Gear* tras *Metal Gear*' y no parará hasta conseguirlo (Insertar aquí la canción del juego).

TIM SCHAFER
EL AVENTURERO

En Marca Player nos preguntamos a menudo si habrá alguna persona en el mundo a la que no le guste la saga de *Monkey Island*. Pero la cosa no se acaba ahí: *Grim Fandango*, *Day of the Tentacle*, *Psychonauts*... Todo lo que toca este hombre termina por convertirse en un juego memorable. Actualmente trabaja en el desarrollo de *Brütal Legend*, una aventura inspirada en la música heavy metal que cuenta con la colaboración del actor Jack Black. ¡Qué ganas!

CLIFF BLESZINSKI
EL JOVENZUELO

Odiado y amado a partes iguales... es la envidia del sector. Un desarrollador joven que alcanzó la fama con *Gears of War*, después de haber trabajado años en la saga *Unreal*. Pocos desarrolladores cambian de opinión como él y después abandonan el lugar en un brillante Ferrari. Pero lo cierto es que *Gears of War* recibió el premio a Mejor Juego de Acción, Mejor Juego Multijugador, Mejores Gráficos y Mejor Juego del Año. Ahí queda eso.



NOS VAMOS DE CAMINATA

Nintendo se echa al monte y nos propone hacer el deporte más sano y barato del mundo: andar. Nosotros te ofrecemos cuatro rutas para que lo practiques.

Dicen las estadísticas con las que trabaja el Ministerio de Sanidad y Consumo de nuestro país que el 60% de los españoles no realizamos la suficiente actividad física, que somos sedentarios. Ni siquiera llegamos a esa media hora diaria que deberíamos andar para que nuestro cuerpo 'sufriese' el mínimo esfuerzo físico recomendable. La idea de Nintendo con *¡Camina Conmigo!* es hacer que ese esfuerzo se transforme en un juego, un reto. Para ello, *¡Camina Conmigo!* viene con un cartucho para la portátil de Nintendo y dos podómetros (que Nintendo llama medidores de actividad). De esta forma el producto lo pueden utilizar dos usuarios a la vez que chequeen diariamente sus datos, los comparen y reciban la calificación por parte del juego.


› Por Chema Antón

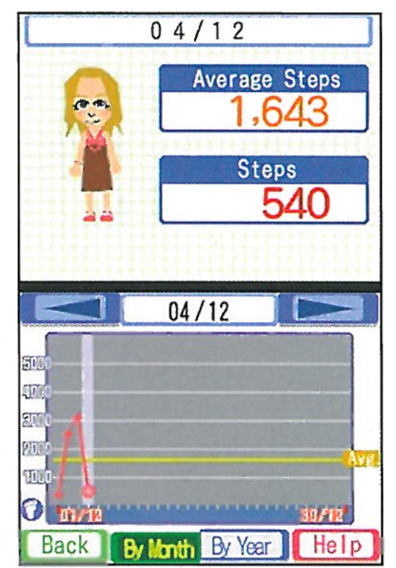
EN LA DS >

Más que paseos

Las actividades que propone no van más allá de caminar, pero las diferentes opciones incluyen estadísticas que controlan las horas del día de mayor actividad, los pasos que has dado, las distancias recorridas, las calorías quemadas y algunos minijuegos que incluyen medallas para 'picarte' con algún otro compañero de caminata que se meta el medidor en el bolsillo.



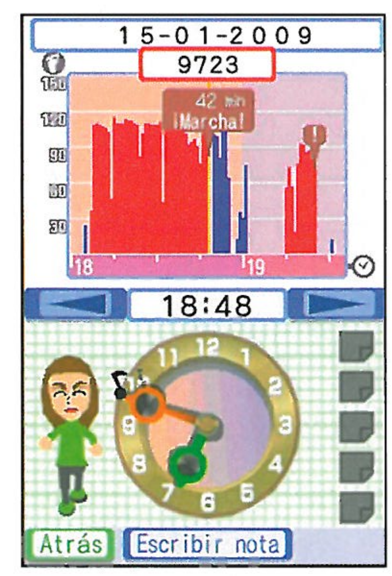






< SINCRONIZA

Dos podómetros: Lo que Nintendo ha llamado 'medidores de actividad' nosotros lo resumiremos en podómetros. El pack incluye dos para que pueds compartir la experiencia con alguien más. Es muy pequeño y cuenta con un botón para sincronizarlo con la consola y transferir los datos del día.





LAS MEJORES CAMINATAS DE ESPAÑA

Camino de Santiago Francés

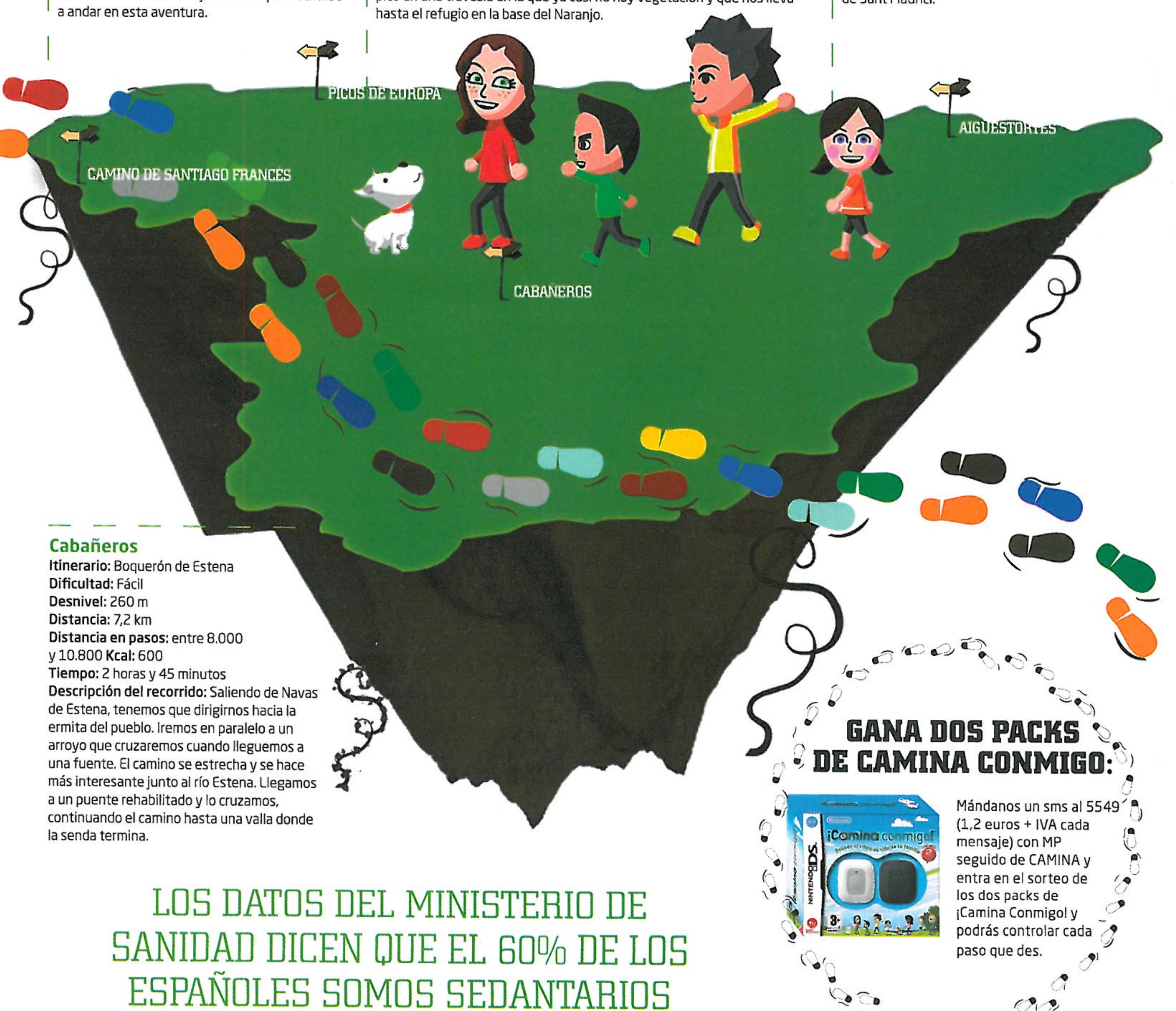
Itinerario: Tramo de León a Santiago
Dificultad: Alta
Desnivel: -
Distancia: 312 km
Distancia en pasos: entre 350.000 y 470.000
Kcal: 22.000 kcal
Tiempo: Unas 14 jornadas
Descripción del recorrido: Aunque sólo corresponde a un tramo del famoso Camino de Santiago francés que viene desde Roncesvalles, la travesía, perfectamente delimitada y señalizada gracias a la enorme cantidad de peregrinos que realizan el camino, es una durísima prueba de resistencia. Se aconseja estudiar el recorrido y delimitar las etapas en función de cada uno (entre 20 y 30 km). Poco peso en la mochila, el carné de peregrino y mucha calma son los tres consejos básicos para echarse a andar en esta aventura.

Picos de Europa

Itinerario: Sotres - Naranjo de Bulnes
Dificultad: Media - Alta
Desnivel: 1.100 m de subida y 1.756 m de bajada
Distancia: 9,2 km
Distancia en pasos: entre 10.000 y 14.000
Kcal: 1.000 kcal
Tiempo: 9 horas
Descripción del recorrido: Antes de llegar al pueblo de Sotres, tomamos una senda que sale a la derecha. Encontramos un cruce y nos desviamos a la derecha desde donde vemos los invernales de Texu (construcciones en piedra y teja). Seguimos la serpenteante pista por medio de los prados y llegamos a los invernales de Pandébano. Continuamos por el camino hasta que la senda baja hacia el pueblo de Bulnes. Seguimos hacia la majada de la Tenerosa donde empezamos a subir de nuevo y bordeamos el bosque de Varera y llegamos al Collado Vallejo desde donde se ve el Naranjo. Es entonces cuando el camino se convierte en una fuerte pendiente hasta el pico en una travesía en la que ya casi no hay vegetación y que nos lleva hasta el refugio en la base del Naranjo.

Aigüestortes

Itinerario: Prat de Pierró - Sant Maurici (y vuelta)
Dificultad: Baja
Desnivel: 260 m
Distancia: 4 km aprox. (ida)
Distancia en pasos: entre 4.500 y 6.000
Kcal: 500 kcal (ida y vuelta)
Tiempo: 1 hora y 15 minutos (ida)
Descripción del recorrido: Desde el aparcamiento de Prat de Pierró comienza un camino bien señalizado que sale a la derecha de la barrera que marca la entrada al parque. Nos adentramos en un abetal y caminamos junto al río Escrita que luego cruzaremos. También cruzamos la carretera, entramos de nuevo en el bosque y empezamos a subir hasta que volvemos a cruzar un pequeño torrente cerca de la ermita de Sant Maurici. Des ahí tenemos diez minutos de subida hasta el estany de Sant Maurici.



Cabañeros

Itinerario: Boquerón de Estena
Dificultad: Fácil
Desnivel: 260 m
Distancia: 7,2 km
Distancia en pasos: entre 8.000 y 10.800 **Kcal:** 600
Tiempo: 2 horas y 45 minutos
Descripción del recorrido: Saliendo de Navas de Estena, tenemos que dirigirnos hacia la ermita del pueblo. Iremos en paralelo a un arroyo que cruzaremos cuando lleguemos a una fuente. El camino se estrecha y se hace más interesante junto al río Estena. Llegamos a un puente rehabilitado y lo cruzamos, continuando el camino hasta una valla donde la senda termina.

LOS DATOS DEL MINISTERIO DE SANIDAD DICEN QUE EL 60% DE LOS ESPAÑOLES SOMOS SEDANTARIOS

GANA DOS PACKS DE CAMINA CONMIGO:

Mándanos un sms al 5549 (1,2 euros + IVA cada mensaje) con MP seguido de CAMINA y entra en el sorteo de los dos packs de ¡Camina Conmigo! y podrás controlar cada paso que des.

COPA BURGER KING-PESLIGA 09 XBOX 360

¡TODOS A CINEGAMES!



Otro mes más nos juntamos durante la tarde del 28 de Mayo para competir y disfrutar de nuestros juegos favoritos.

No defraudó. La cuarta cita de los campeonatos patrocinados por Burger King, Microsoft, Asus, Konami, CineGames, Rip Curl, Ardistel y Marca Player fue un rotundo éxito. Y es que cientos de amigos y amigas de la revista se acercaron a jugar los campeonatos clasificatorios de la PES Liga 2009, Guitar Hero y Halo 3. La próxima cita repetiremos PES Liga, Campeonato PC Multijugador de Gears of War en PCs ASUS... y más sorpresas. Ahora llega, en breve, una nueva oportunidad de vivir una experiencia puntera a nivel mundial, en cuanto a entretenimiento se refiere.

A la pantalla gigante se le unen efectos especiales de luz y sonido, niebla... y muy pronto hasta olores. Respirar el humo de los casquillos vacíos mientras juegas a tu shooter favorito, oler la goma quemada mientras derrapas con nuevo coche tuneado, o sentir las explosiones gracias al force feedback de los asientos, hará seguro que experimentes los videojuegos como nunca lo habías hecho en tu vida entera, ya sea la virtual o la real. Desde **Marca Player** queremos que podáis disfrutar de los videojuegos de esta forma tan especial. Así que prepárate porque el día *28 de mayo, desde las 17:00 de la tarde hasta las 22.00 horas,* regresa esta aventura. En el Centro Comercial Isla Azul de Madrid podréis optar a una de las plazas mensuales para la final de la PES Liga que estarán en liza, por cortesía de Konami. Asimismo, Marca Player quiere poner en funcionamiento su equipo Pro, por lo que también puedes competir en los diferentes juegos oficiales de la World Ciber Games. Cada mes en la revista te informaremos de las siguientes convocatorias. No te lo pienses más y vente a Cinegames, ¡¡¡es gratuito!!!!

COMPITE Y CONSIGUE UNA PLAZA PARA LAS COMPETICIONES INTERNACIONALES

¿DÓNDE Estamos?

EN ISLA AZUL, MADRID, DE 17:00 A 22:00

C/ Calderilla, 1. 28054 Madrid
Teléfono: 91 511 46 80
e-Mail: *info@islazul.com*



*Recuerda que puedes pasarte durante toda la tarde, estaremos hasta las 22:00 de la noche esperándoos.

GANADORES MAYO

¡LOS GANADORES DE MAYO!

PRO EVOLUTION
CAMPEÓN: Diego Torres
SUBCAMPEÓN: Rafael Velasquez Millán
3er CLASIFICADO: Antonio Sánchez Sánchez

GUITAR HERO
CAMPEÓN: Jorge García
(componente del equipo
oficial MP-BK de Guitar Hero 1ª edición)
SUBCAMPEÓN: Rubén Fernández
3er CLASIFICADO:
Jesús Fraile

HALO 3
1.º: Francisco Javier Sánchez Díaz
y Miguel Moreno Martín
2.º: Diego Pérez Durán
y Francisco Lanzas Belinchón
3er : Daniel Cerdeña Pulido
y Diego Torres

***CÓMO INSCRIBIRSE:**
Envía un mail a:
info@marcaplayer.es,
con tus datos personales

MÁS INFORMACIÓN EN NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK Y EN EL BLOG
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

PATROCINADORES





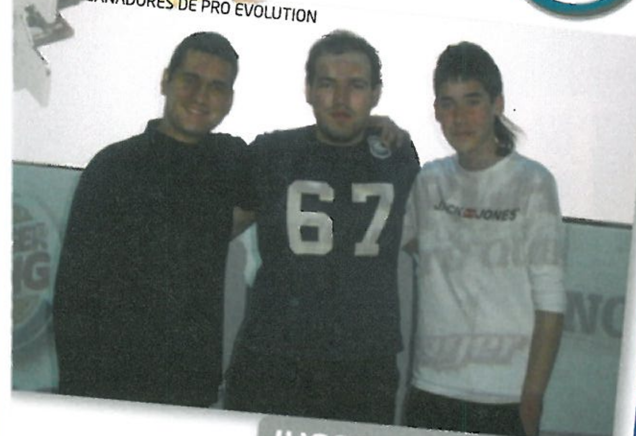











GANADORES DE PRO EVOLUTION


GANADORES DE HALO 3

JUEGOS PARA TODOS LOS GUSTOS

ESTAMOS EN facebook

ASÍ QUE NO TE OLVIDES DE AÑADIRNOS COMO AMIGO Y APUNTARTE A NUESTROS GRUPOS. TENDRÁS ACCESO PRIVILEGIADO A LOS CAMPEONATOS, SORTEOS, INFORMACIÓN Y ¡MUCHO MÁS!

Y también en nakoko

EL DETALLE

CADA MES, PREMIOS Y REGALOS





Rip Curl repartió premios a TODOS los ganadores: mochilas, carteras de piel, etc. Y Ardistel colaboró con productos suyos entregando también regalos a TODOS los ganadores.

EL DETALLE

ADEMÁS PUDIMOS PROBAR..

... LOS NUEVOS EQUIPOS GAMING DE ASUS-W90 Y SERIES G Y M CON EL JUEGO GEARS OF WAR,

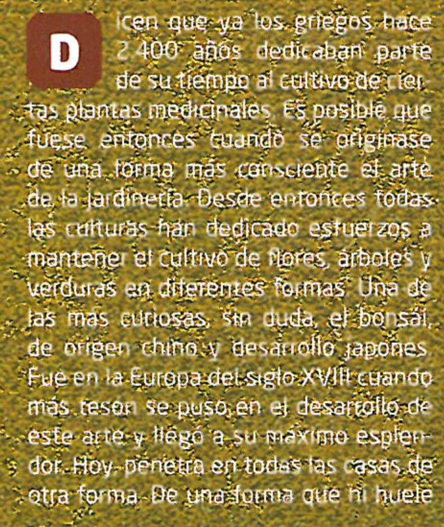


TODOS LOS AMIGOS QUE se acercaron a jugar lo pasaron en grande. PES 2009, Halo Wars, Call of Duty, Trackmania... y además, regalos de Burguer King, Microsoft, Konami, Marca Player...



¡MENUDO JARDÍN!

Nunca te habrías planteado dedicarle tantas de horas a la jardinería... pero es ¡tan divertido! Y es que muchas editoras se han echado al monte y presentan sus novedades para este nuevo ¿género?



Dicen que ya los griegos hace 2.400 años dedicaban parte de su tiempo al cultivo de ciertas plantas medicinales. Es posible que fuese entonces cuando se originase de una forma más consciente el arte de la jardinería. Desde entonces todas las culturas han dedicado esfuerzos a mantener el cultivo de flores, árboles y verduras en diferentes formas. Una de las más curiosas, sin duda, el bonsái, de origen chino y desarrollo japonés. Fue en la Europa del siglo XVIII cuando más tesón se puso en el desarrollo de este arte y llegó a su máximo esplendor. Hoy, penetra en todas las casas de otra forma. De una forma que ni huele a abono, ni atrae insectos. Llega en forma de jardines de bits, esos que ni mejoran, ni degradan el medio ambiente. Un consejo: Ten plantas en casa y cuídalas, es todo un arte y un vicio.

NUNCA FUE TAN DIVERTIDO ECHAR LAS HORAS EN UN JARDÍN VIRTUAL. ¡NO TE LO PIERDAS!

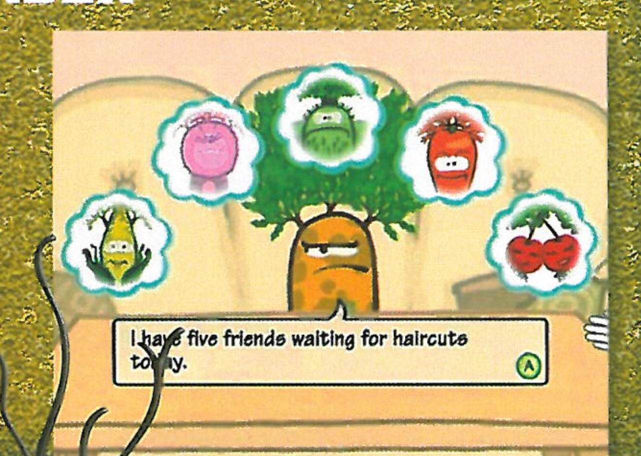
¡VIVA PIÑATA! PROBLEMAS EN EL PARAÍSO

La jardinería se vuelve estrategia en Viva Piñata. La idea es que construyas el jardín más apropiado para que tus piñatas, esas criaturas que has de cazar para que vayan poblando tu jardín, estén de lo más cómodas. A través de diferentes herramientas y artilugios conseguirás que el jardín se convierta en todo un paraíso para su proliferación y diversión. Ajusta al milímetro las condiciones y tu jardín será perfecto para ellas.



BONSAI BARBER

La diversión que plantea este juego de WiiWare está en dejar bien guapas a unas cuantas hortalizas. La ambición de los creadores del juego era nada más que ofrecer un escenario para la relajación. No hay grandes retos, sólo ajustar el peinado a las pretensiones de los clientes. Teñir su pelo, cortarlo en la forma adecuada, peinarlo... nada que alguien que nunca haya tocado un mando de Wii no pueda aprender a hacer.



FLOWER

El de la PlayStation Network es el juego más apropiado de esta época. Seguro que alguno se asusta por si le da alergia, pero se trata de convertirse en un grano de polen que viaja por el aire tratando de polinizar a diferentes flores que salen a su paso. Tan relajante que sólo necesitarás utilizar el balanceo del mando de la PS3 para dirigir a este peculiar personaje. Poliniza grupos de flores y descubre todo un jardín a tu alcance.

¡Haz un arco iris!

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Aunque la mecánica del juego implica mucho más, la jardinería es uno de los quehaceres cotidianos que, además, puede sacarte de pobre. Debes tratar de hacer que tu personaje viaje a otros pueblos y consiga nuevos frutos para tu aldea (sólo hay un tipo de fruta por aldea), se haga con mejores herramientas de jardinería (palas y semillas) y se dedique a cultivar y recolectar para vender el producto. Algunos son carísimos en el mercado negro.

GARDENING MAMA

El que se acuerde de Cooking Mama tiene la mitad del camino recorrido. Este juego para Nintendo DS plantea una serie de actividades en el jardín de la casa que, simplificadas, se reducen a diferentes acciones con el lápiz sobre la pantalla táctil. Cavar, regar, plantar, abonar. Una guía super básica de jardinería a través de la que podrás entrenar tu habilidad con los dedos, tu memoria y rapidez de reflejos.



IMAGINA SER... UN HEAVY

MUCHO CUERNO Y MUCHA CRIN

Al creador de Grim Fandango le ha salido el 'gritito' heavy muy fino: dragones, tormentas, chupas de cuero, guitarras y hasta hachas... ¡uh yeah!

La era del metal ha vuelto. No lo decimos por la demostrada segunda juventud de AC/DC y la pretendida de Guns 'n Roses, sino por el loco viaje a un mundo fantástico que representa lo que todas esas baladas y canciones del rock más duro de los noventa pretendían que fuese el paraíso. Ha empezado a sonar una brutal melodía que promete ser legendaria.

Brütal Legend cuenta la historia de Eddie Riggs, un guitarrista que ve como se derrumba el escenario en el que está actuando y, al caer unas gotas de sangre sobre la hebilla de su pantalón, viaja a la Edad del Metal, un mundo en el que todo lo que le rodea es heavy metal. A partir de ahí, con una guitarra, un hacha y un vehículo, Eddie se dedicará a liberar a este mundo de la opresión que ha vivido bajo el yugo de una raza de demonios. Habrá de todo, incluidos otros humanos como góticos y emos con los que Eddie tendrá que verse las caras.

Un mundo abierto al estilo de los juegos de *GTA*, pero con misiones que marcan el camino del jugador en un mundo gigantesco que recuerda en estética y posibilidades al de *Fable II*, pero con una forma de jugarlo bien definido y estructurado y unos diálogos como los que hacía mucho tiempo que no se escuchaban en ningún juego.

Una cosa está clara, como lleves el heavy en la sangre, ***Brütal Legend*** te va a hacer disfrutar como ningún juego lo ha hecho nunca. Brutal.

› Por Chema Antón

Este mundo es muy 'heavy' Este microcosmos ha querido recoger cada pequeño símbolo de la iconografía de pantalón ajustado negro y melena al viento. ¿Crees que falta algún detalle?



Calaveras El mundo del heavy es un mundo de ultratumba, de diálogo entre la vida y la muerte, de personajes cadavéricos y de esqueletos andantes. Encontraremos montañas de huesos allá donde pisemos.



Criaturas del averno Imagina la portada de un disco de Blind Guardian y todos esos dragones, parajes desolados y criaturas diabólicas merodeando. Serán justo el tipo de enemigos que encuentre Eddie en su aventura.



Hachas y espadas El segundo objeto útil del juego (el tercero será un vehículo que construye Eddie) es un hacha que utilizará para deshacerse de los enemigos. Las espadas serán motivo escultórico y arquitectónico constante.



Eddie Riggs Es nuestro hombre y se llama así por Eddie the Head, la mascota de Iron Maiden y por Dereck Riggs, el artista que la creó. Tiene el aspecto y la voz de Jack Black. Con toda la retranca que eso conlleva.



Guitarras Sin ellas sería un mundo inexplicable. En el juego la Flying V del prota Eddie Riggs, 'Clementine', tiene una serie de poderes mágicos que le permiten lanzar hechizos y utilizarla como arma.



Tachuelas y pinchos Allá donde mires descubrirás las metálicas piezas sobresaliendo del cuero de una muñequera. Tanto el prota, como alguna de las chicas en sus cinturones y este simpático enemigo las usan en su atuendo.



Melenudos Cada uno de los miembros de tu grupo, que al principio será muy reducido pero que luego contará con su propio ejército tiene su aspecto, pero a ninguno le falta una larga melena. Cabe destacar la armada de 'heavies' que seguirán las órdenes de Eddie (al estilo de juegos como Overlord) para derrotar al mal.



Muñequeras, gafas de sol y sombreros Toda la indumentaria de los personajes del juego está cuidada al detalle. Camisetas negras, chupas de cuero con chapitas, vaqueros, botas con apliques de metal, gafas de sol, sombreros de vaquero, chalecos hortera y, por supuesto, muñequeras de pinchos.



Tormentas Los días de sol vendrán a medida que avances en la historia. El mundo del metal está cubierto de nubes. Vive en un continuo encapotamiento, una tormenta perenne. Los rayos, los truenos y las nubes irán desapareciendo a medida que ganes terreno a las fuerzas del mal.



Tim Schafer

Si tuviésemos que elegir al mejor guionista de juegos de la historia, sin duda, Tim Schafer estaría en esa terna. *The Secret of Monkey Island*, *Day of the Tentacle*, *Full Throttle*, *Grim Fandango* o *Psychonauts* están en su haber. Juegos de culto y venerados por todos. Dice que ***Brütal Legend*** no existiría si no llega a ser por el éxito de Guitar Hero y es que el juego no viene sino a tapar un anhelo interior del creador, sacar los juegos de fantasía del mundo fantástico tradicional y llevarlos todavía más allá, a mundos fantásticos artificiales. Un maestro.

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Pixel: Las respuestas a todo excepto a quién se le ocurrió hacer un juego de DS sobre maquillar ponys.

La prensa especializada debería insistir en que uno de los final bosses de **Dead Space** es un CULO.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

MENOS ADAPTACIONES OFICIALES Y MÁS CARNAZAS

Aunque aquí no llegará hasta después de verano, ya he tenido ocasión de ver Crank: High Voltage, la secuela de la mayúscula película Crank. Mis expectativas eran altas: la original me gustó tanto que cualquier cosa para esta secuela que estuviera por debajo de una taquicardia me habría resultado decepcionante. Y no lo resultó, no señor. De propina, me hizo pensar en las cerriles actitudes de los fans y en su necesidad de ver trasladadas al cine fotocopias exactas y desalmadas de lo que ya tienen en otros medios, como ha sucedido con el triste caso Watchmen. Crank 2, obviamente, no adapta ningún videojuego, pero que me aspen si, junto a la primera entrega no forma la declaración de amor más arrebatada hacia el medio que ha dado el cine. Aparte de guiños obvios (la secuencia post-créditos de la primera parte, de pixelado estilo Renegade, conecta con el arranque de la secuela), el espíritu GTA más chiflado se plasma aquí con desafiante incorrección ¿No tienes un coche a mano? Pues vas corriendo. ¿Prefieres una ametralladora o una escopeta? Prefiero lo que haga más daño. ¿Te sientes cansado? Increíble pero cierto: comprueba si te queda suficiente barra de energía. Así de insolentes y desprejuiciadas son las dos Crank: mientras los fans de Dragon Ball discuten sobre si en la película Piccolo es lo suficientemente verde, nosotros tenemos estas dos maravillas inesperadas a nuestra disposición. Demostremos al resto del fandom que estamos... a lo que hay que estar.

EL JUEGO CASUAL DEFINITIVO

SÓLO UN IDIOTA NO SE ENGANCHARÍA A PEGGLE

Peggle es la última jugada maestra de PopCap, reyes absolutos del juego inmediato. Pero... ¿seguro que es sólo para casuals?

Popcap Games, reyes absolutos del juego casual vía web, se tropezaron en 2007 con una sorpresa absoluta gracias a su último título, *Peggle*. Estaban acostumbrados a ser despreciados por los jugadores más hardcores y exigentes gracias a las características de algunos de sus éxitos previos, como *Bejeweled* o *Zuma*, que resumen perfectamente el espíritu de los juegos de la compañía: se aprenden a jugar en segundos, se dominan en horas y enganchan durante días. Cualquier jugador avispado, sin embargo, puede observar que *Zuma* oculta un sistema de físicas y estrategias de considerable complejidad. Pero claro, como no salen robots gigantes...

Con *Peggle*, el campanazo ha sido aún mayor, y además con un título más sencillo y estático que sus precedentes: el jugador tiene un cañón en la parte superior de la pantalla desde el que dispara una bola que va rebotando en una serie de esferas estáticas que van desapareciendo, hasta caer a un agujero en la zona inferior. El objetivo es, con la ayuda de power-ups, eliminar todas las esferas rojas en un número limitado de intentos. Un usuario casual lo interpretará como un simple ejerci-



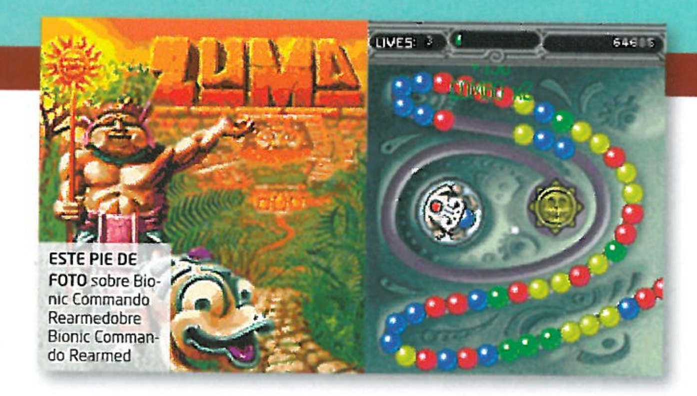
PEGGLE EXIGE CONCENTRACIÓN, HABILIDAD, previsión... y algo de suerte.

EL FUTURO DE POPCAP

PLANTS VS. ZOMBIES

Resulta complicado que PopCap pueda igualar el éxito de Bejeweled y sus 25 millones de unidades vendidas, pero no se puede decir que sus últimos títulos no sean atractivos. Plants vs. Zombies acaba de salir a la venta para Mac y PC, y es un juego tipo tower defense, pero con dos bandos enfrentándose que son de todo excepto tópicos. Guiños a Michael Jackson y un equilibrio exquisito, como de costumbre, entre lo inmediato y lo profundo.

Estaría bien que tras **Dante's Inferno**, EA produjera **Joyce's Ulises**. Ibas a ver qué jefes.



ESTE PIE DE FOTO sobre Bionic Commando Rearmedobre Bionic Commando Rearmed



cio de suerte, como el pachinko japonés. Pero un jugador hardcore encontrará un indudable atractivo en diseñar una estrategia basada en la cuidada física de la pelota y los rebotes, y contemplar más tarde cuántos de estos choques puede predecir y hacer productivos. El resultado: un juego de planteamiento y estética sencilla que resulta atractivo para jugadores curtidos.

PopCap parece haberse dado cuenta, y se multiplican las versiones de *Peggle* para todos los formatos: PC, Mac, Xbox Live Arcade y Nintendo DS, y ediciones especiales como *Peggle Extreme*, con grafismo inspirado en los juegos de Valve. PopCap ha alcanzado una meta solo reservada a los más grandes: llegar a todo el mundo y satisfacer a los más exigentes. ■



BEYOND GOOD&EVIL 2

LA (ENGAÑOSA) FUERZA DE UN TRAILER

A falta de que arranque el E3 con su poderosa maquinaria de la promesa incumplible, llega el trailer de Beyond Good & Evil 2: una impresionante virguería que muestra a la heroína corriendo por las estrechas callejuelas de una ciudad. Una semana después, aparece el mismo vídeo con una explicación de cómo se juega. La secuencia se revela como poco más que un quick-time event en movimiento. Mi decepción es total: cada vez más espectaculares, cada vez menos interactivos, los videojuegos se aproximan hacia un callejón sin salida a la misma velocidad que la protagonista.. ■

OPEN ARSGAMES / MONDO PIXEL

LOS EXPERTOS HABLAN SOBRE VIDEOJUEGOS

En colaboración con la asociación cultural ArsGames, Mondo Píxel organiza el último viernes de cada mes charlas sobre videojuegos y arte a las que, francamente, hay que ir para estar a la última. Arrancamos el 24 de abril con charlas sobre la historia de los mandos, el espacio en los juegos y lo mejor del machimina. Continuaremos el último viernes de cada mes en Matadero Madrid (Paseo de la Chopera, 14). Para estar al tanto de la programación, consultad **www.mondo-pixel.com**. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Lo mejor de lo mejor. Señora. Está fresco, oiga.



DEAD SPACE PS3

VUELTA AL HORROR GALÁCTICO

Lo jugué en su momento, pero con mucho gusto estoy revisando este hábil plagio de los hitos del horror galáctico, mezclado con una sabia reformulación del espanto interactivo.



BIONIC COMMANDO 360

UN REMAKE CON GANCHO

Muy inteligente la revisión que ha hecho GRIN del clásico, dando importancia a las caídas libres y a la habilidad en el uso del brazo biónico. Emocionante y primitivo como pocos.

R-TYPE DIMENSIONS 360

Mi juego de naves favorito en una revisión para Live Arcade que no añade nada nuevo al mito, pero supone un agradable reencuentro con uno de los juegos más cejijuntos de todos los tiempos.

SUPER MARIO LAND GAME BOY

Celebro el vigésimo aniversario de la portátil de Nintendo con uno de los mejores títulos de Mario. Pixel-art minimalista y ultrajugable en estado puro. Y menuda banda sonora, oigan.

SPEWER PC, MAC

Edmund McMillen es uno de los programadores más aguerridos de la escena independiente, como demuestra este disparate de puzzles y vomitonas que mezcla lo mono y lo soez con pulso maestro. ***>www.newgrounds.com/portal/view/494129***

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

"Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora."



POR JOHN TONES



NO TODO LO VIEJO TIENE POR QUÉ APESTAR A RANCIO

La industria de los videojuegos es una de las más desmemoriadas y obsesionadas con la novedad que existen. Como su naturaleza le obliga a estar continuamente al tanto de los últimos avances tecnológicos, lo añejo queda obsoleto y la categoría de "clásico" se ve continuamente renovada y reciclada. En este rincón de ***Mondo Pixel*** vamos a repasar cada mes las novedades más añejas, por contradictorio que parezca: remakes de videojuegos clásicos, reediciones, recopilatorios de formatos obsoletos, emulaciones de sistemas muertos y enterrados e incluso reivindicaciones de títulos antiguos que merecen una segunda oportunidad. Ahora que el píxel es más chic que nunca y la nostalgia un negocio seguro, ***Mondo Viejuno*** os dará todas las pistas para estar al tanto de todo lo último concerniente a lo más antiguo.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

CONTRA REBIRTH
El clásico de acción 2D de Konami llega en una remezcla de sus greatest hits para Wii Ware. De momento no está claro de si será una nueva versión del primer *Contra* con gráficos actualizados o algo más.

REMAKE DEL MES
El mítico Ghostbusters de 8 bits, mezcla de acción, conducción y gestión empresarial, tiene nueva versión gratuita y descargable.
>Teclea GhostbustersTSS en google



BIONIC COMMANDO REARMED RECUPERA el espíritu 2D con gráficos renovados

BIONIC COMMANDO (1987). un arcade de singular mecánica gracias al brazo biónico

BIONIC COMMANDO

CÓMO REHACER UN CLÁSICO SIN FASTIDIARLA

El clásico de Capcom recibe un par de interesantes lavados de cara.



BIONIC COMMANDO (NES) inesperada revitalización doméstica del clásico.

Bionic Commando no fue un exitazo cuando Capcom lo lanzó en en 1987 para máquinas de arcade. Se planteó como una pseudosecuela de *Commando*, y poseía el nivel de dificultad insolente y el colorido extravagante propio de la época. Su gran novedad estaba en el brazo mecánico del protagonista, que le permitía acceder a estructuras elevadas. La sorpresa llegó con su adaptación para NES, que mantenía el brazo extensible pero añadió al juego un leve componente estratégico y de exploración, tal y como había pasado con adaptaciones anteriores, como *Rygar*. ***Bionic Commando***, con su estrafalaria simbología nazi y su argumento de película imposible se ganó los corazones de los jugadores en 1988.

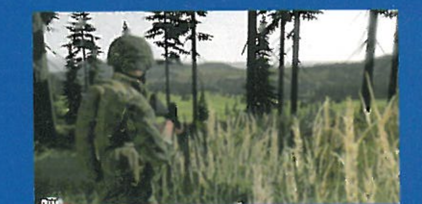
Para festejar que el clásico cumple una década, Capcom anunció el año pasado una revitalización doble de ***Bionic Commando***. Por una parte, un remake descargable y en HD de la versión NES. Por otro, una versión completamente nueva del original. El resultado es impecable: ***Bionic Commando Rearmed*** respeta la dificultad infernal y la ingenuidad característica de la primigenia versión doméstica. Y el nuevo ***Bionic Commando*** para PS3 y 360 es un conglomerado de guiños cariñosos, autoparodias, reinvenciones y nostalgia bien entendida que además, y gracias a las nuevas posibilidades del brazo biónico, consigue sorprender y cautivar al espectador con buenas dosis de energía pura. Como en los viejos tiempos.



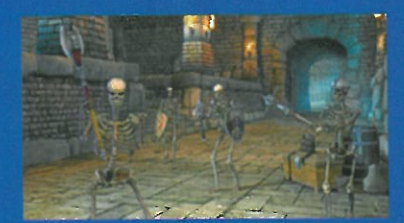
BIONIC COMMANDO (2009). O cómo reinterpretar un gameplay clásico con los medios modernos

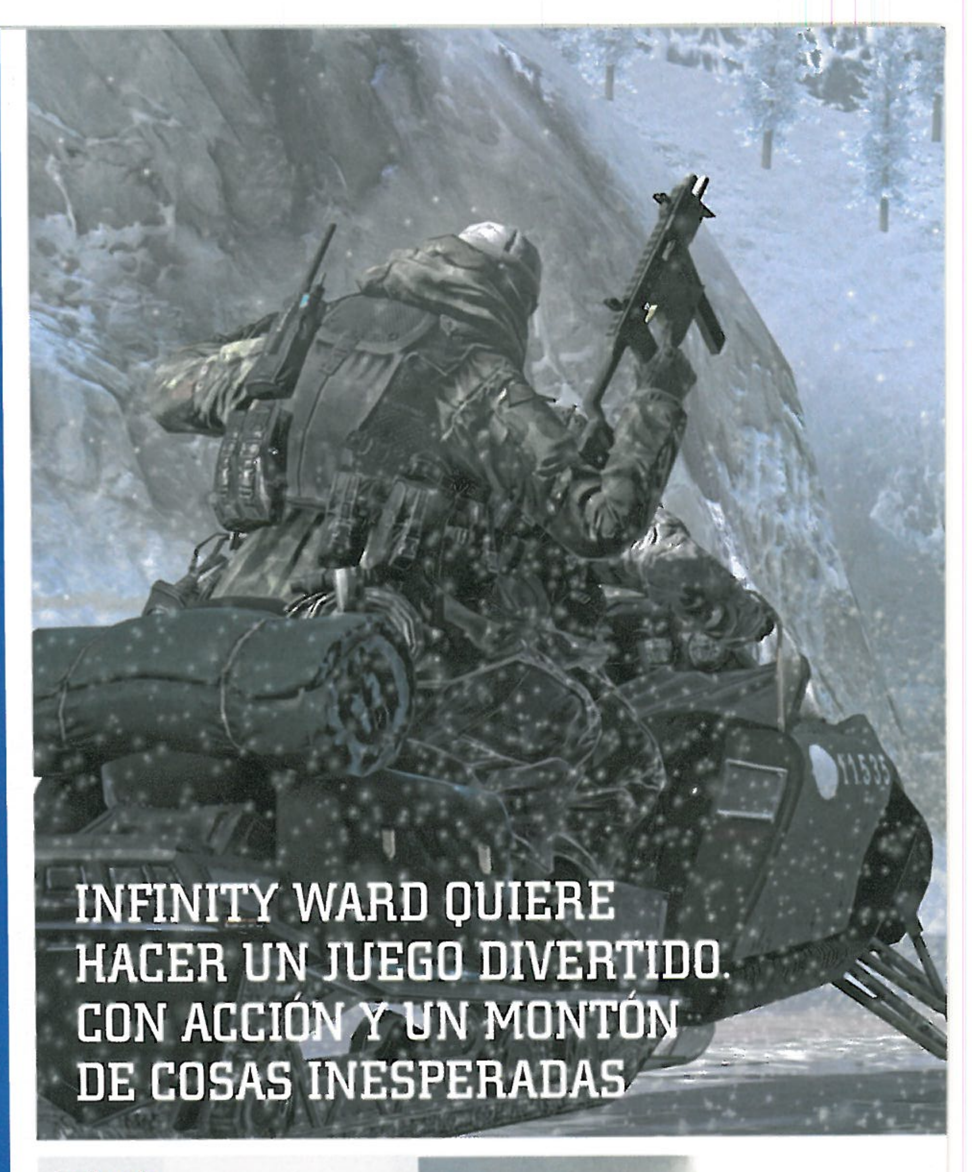
> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen





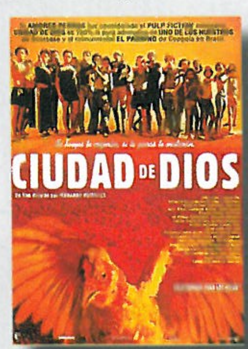




La favela

TIROS EN LOS BARRIOS POBRES DE BRASIL

Con la boca abierta te vas a quedar cuando veas la introducción a una de las misiones en la favela de Río de Janeiro. El cruel realismo con el que se enfrenta tu personaje hace que te des cuenta de una cosa: aquí las balas sí matan. Aunque luego sólo disfrutamos de un agradable y nada violento paseo por dentro de este barrio marginal, las estrechas calles, la ropa tendida y la promesa de que Infinity Ward va a llenar de chavales y familias estas coloridas casas, es suficiente. Por supuesto, las referencias a *Ciudad de Dios* y *Tropa de Élite* son innegables.





OPERACIONES ESPECIALES ESPACIALES



Agentes especiales te todo el mundo se enfrentan a las misiones más peligrosas de sus vidas... en las montañas de Afganistán, en una favela de Río... en el espacio.

No lo es todo. Ni siquiera es seguro. Pero cualquiera que hubiera estado allí lo habría preguntado. '¿Eso que pone ahí es Estación Espacial Internacional?', pregunté. '¿Cómo? ¿El qué? Yo no veo nada de eso', me respondió el responsable de Infinity Ward que estaba enseñándome ***Modern Warfare 2*** (no sé por qué ya no se llama *Call of Duty*). Es decir, que iremos al espacio, dispararemos en ingravidez, salvaremos al mundo desde más allá de la estratosfera. Tremendo.

Puede que alguno se alarme, que diga que esto ya no es el *Call of Duty* realista al que estábamos acostumbrados. No lo es. Se han metido motos de nieve y persecuciones, un nivel en el que accedemos buceando hasta (posiblemente) una plataforma petrolífera. El espíritu de James Bond se ha adueñado de este ***Modern Warfare 2***, pero la explicación de los creadores es clara: 'Queremos hacer un juego divertido. Hacer lo que sabemos hacer. Acción y un montón de cosas inesperadas', comenta el productor. De eso no le falta nada al juego.

Sin embargo, el halo de realismo persigue al juego. El detalle de las armas y las vestimentas, los cada vez más cuidados escenarios y los nuevos elementos de programación que hacen que sucedan cosas en pantalla que enriquecen la imagen. Por ejemplo, el audio en el juego anterior era en streaming (se descarga mientras avanza el juego), ahora las texturas también. Es decir, que no las carga desde el principio, sino que va descargándolas poco a poco y eso permite que se metan texturas de muy alta resolución, incluso en mapas gigantescos. Las luces y las sombras son dinámicas, al igual que la inteligencia artificial de los enemigos, que hasta ahora estaba predefinida. ▶

LA FAVELA TAMBIÉN SE convertirá en un escenario para el modo multijugador.

La ficha

Modern Warfare 2

Desarrolladora: **Infinity Ward**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: 10 de noviembre



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

AUNQUE NO LO hemos visto con voces en castellano.

PEGI





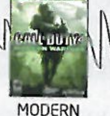


www.pegi.info

Interferencias



JAMES BOND



MODERN WARFARE



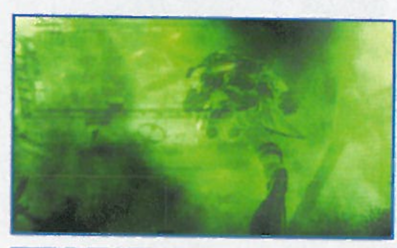
JACQUES COUSTEAU

¡No veo un carajo!

DETALLE DE CALIDAD: el clima afecta ¡a todos los personajes! Tanto nuestro hombre como los enemigos, se verán afectados por las inclemencias del tiempo. Además de la resbaladiza nieve o la incómoda lluvia, viviremos situaciones de auténtica tensión con niveles que cuentan con una muy densa niebla.

En la red

Página oficial **modernwarfare2.infinityward.com**

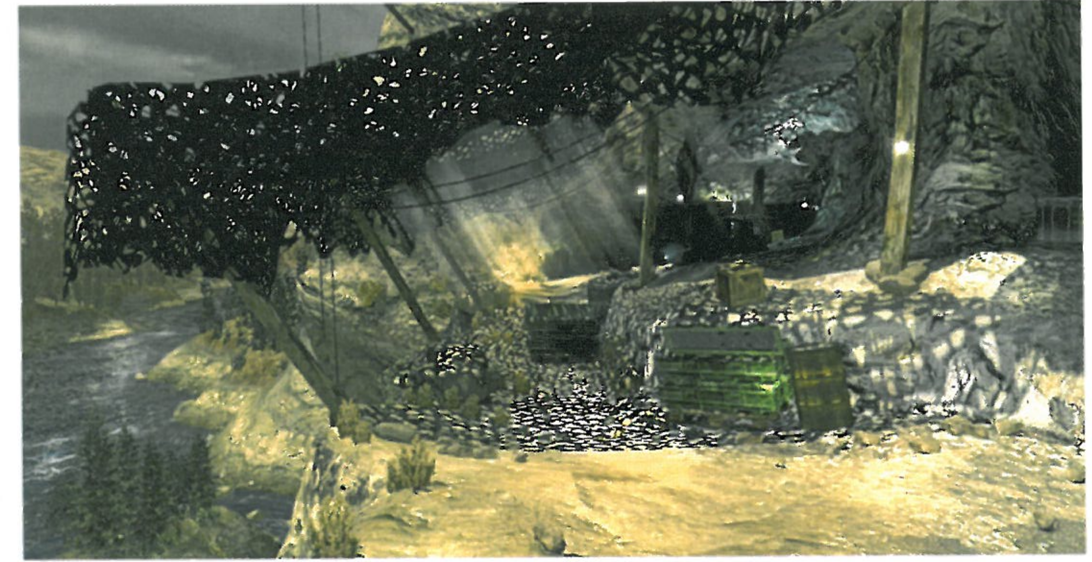




Secretos a voces

ADEMÁS DE LOS niveles que la gente de Infinity Ward tuvo a bien enseñarnos, vimos en los menús de selección de misiones alguna misión que nos llevaría bajo el mar (incluso nos mostraron el personaje de un buzo perfectamente equipado para el combate), algo que sale en el vídeo de su web oficial. Pero el secreto mejor guardado es el de una misión en la Estación Espacial Internacional... ¿*Call of Duty* astronáutico?

EL ESPÍRITU DE JAMES BOND PARECE HABERSE ADUEÑADO DE ESTE MODERN WARFARE 2



ILUMINACIONES, TEXTURAS Y EFECTOS dinámicos son la firma de este Modern Warfare que es sublime técnicamente.

Todos esos elementos técnicos se unen a una nueva narrativa ya clásica en Infinity Ward, la de hacerlo desde diferentes perspectivas, diferentes personajes y hasta desde diferentes momentos.

En este *Modern Warfare 2*, además, se ha decidido que se identifiquen tres tipos de misiones muy claros: las misiones dirigidas en entornos espectaculares, las misiones abiertas con inteligencia artificial dinámica que le aporta mucha variedad, y las operaciones especiales que pueden rejugarse (similares a la que finalizaba el primer *Modern Warfare* en el avión). Éstas últimas, además aportan un elemento extra, el cooperativo. A lo largo de la campaña no existirá modo cooperativo, pero una vez que consigamos pasar cada una de estas operaciones especiales la podremos rejugar con amigos en cooperativo y, muy posiblemente online.

Precisamente es del online de lo único que no nos contaron nada. Dicen que aún es pronto para eso y que, como no, se sorprenderá con nuevos modos, aunque saben muy bien que el éxito del primero no les deja mucho margen de maniobra. Esperaremos a ver algo más en el futuro para poder seguir disfrutando de lo que va a ser un juego imprescindible de final de año.

> *Por Chema Antón*

Lo que sí hemos visto

HIELO, CUEVAS, FAVELAS Y DUCHAS...



Ha comenzado una nueva vuelta al mundo. No sabemos cómo se hilaran las historias, pero sí que ocurrirán varias cosas al mismo tiempo en diferentes partes del mundo. De lo que hemos visto no nos podemos quejar...

- EL HIELO: La misión, llamada 'Cliffhanger' te cuelga literalmente de un acantilado y te hace escalarlo. Brutal.
- BOSQUES DE NIEVE: Niebla, motos de nieve y densos bosques que se convierten en espacios muy abiertos con pocos lugares a los que ir. Ideales para perderse.
- CUEVAS AFGANAS: En las montañas afganas, la acción se traslada al interior de las cuevas (sí, en las que se esconde Bin Laden) y la sensación es de claustrofobia absoluta.
- FAVELA: Dobles la esquina que dobles, la sensación de inseguridad es absoluta. Este soleado y colorista barrio no ofrece ninguna garantía de supervivencia.
- DUCHAS: una de las 'operaciones especiales' que son un reto y podrás repetir online, en cooperativo o en una consola.

UN SHOOTER BÉLICO MUY exigente que merece un gran número de horas para sacarle todo el partido.

ARMA II

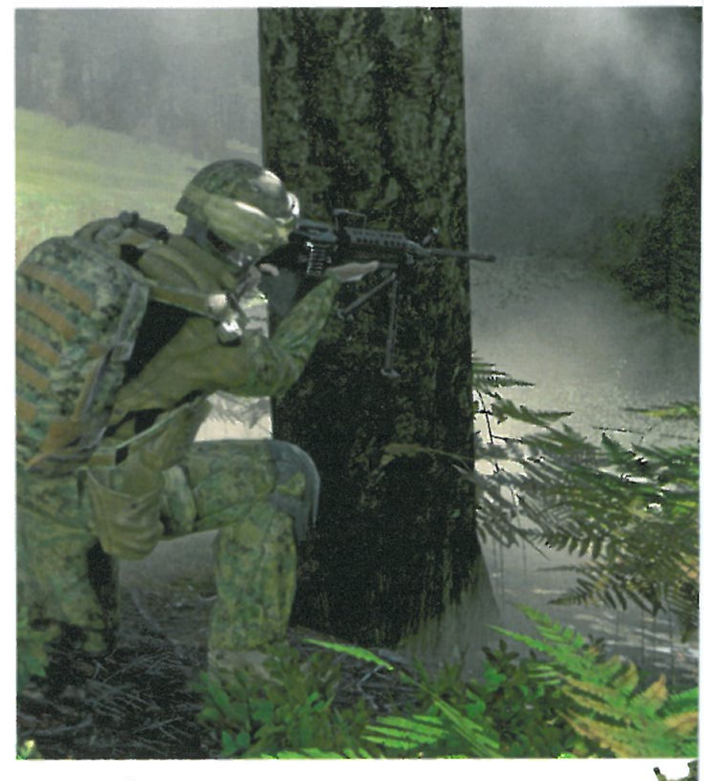
¿CALL OF DUTY? MIRA ESTO

Vuelve el shooter de simulación militar más realista, un título bélico abierto donde la táctica prima sobre el gatillo fácil. *Arma II* te lleva a la guerra, casi de verdad.

Call of Duty es para nenazas. Este no es el eslogan de la saga de shooters de Bohemia interactive, pero debería serlo. Sus creadores, más respetuosos, añaden una máxima al comienzo de la nueva entrega de *Arma*: "Bienvenido al simulador militar definitivo para PC. No te equivoques por el hecho de que se parezca a otros FPS. En ***Arma II*** debes olvidar todas las tácticas que acostumbras a usar en otros juegos, debes pensar y actuar como en un combate en la vida real". Casi nada, pero es que el juego merece la advertencia.

Lo primero que hay que tener en cuenta es que este estudio de desarrollo checo es el responsable de los simuladores bélicos de entrenamiento que utilizan, entre otros, el ejército de los Estados Unidos o la armada británica (echa un vistazo al simulador, que se llama VBS2 en la web www.vbs2.com). Y ese realismo brutal lo han trasladado a sus sagas bélicas para PC: el mítico *Operation Flashpoint* y *Arma: Armed Assault*). Los shooter bélicos más 'comerciales' a los que estamos acostumbrados últimamente echan el resto en el preciosismo gráfico para conseguir un gran espectáculo visual. *Arma* nos enseñó que la tecnología (el motor Bohemia que utiliza es sorprendente) puede utilizarse para generar realismo, para conseguir recrear, en un mapa de proporciones gigantescas, un escenario de guerra con condiciones reales. *Arma*, como *Operation Flashpoint*, era un juego tremendamente difícil, donde primaba el combate táctico. Pero esa dificultad, ese tremendo reto casi militar, precísamente, le catapultó a la fama y ahora es una entrega muy valorada por los jugadores.

Lo primero que tenemos que hacer, tras probar una primera beta de ***Arma II***, es tranquilizar a sus fans porque el juego mantiene el espíritu y la dificultad de la primera entrega. Tras el anuncio de sus numerosas mejoras (sobretodo gráficas), cundió la alarma entre los aficionados



EL MOTOR GRÁFICO PERMITE tener un campo de profundidad visual que abarca dos otres kilómetros. Una gran ayuda.

LOS CREADORES DE ARMA 2 DEFINEN AL JUEGO COMO 'EL SIMULADOR MILITAR DEFINITIVO PARA PC', CASI NADA



EL ASPECTO GRÁFICO DEL juego ha ganado muchos enteros, como se puede observar en estas primeras pantallas.

La ficha



Arma II

Desarrolladora: **Bohemia Interactive**
Editora: **505 Games**
Lanzamiento: 26 de junio



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

TAMBIÉN HABLAN EN ruso, y también se subtitulan.

PEGI

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.arma2.com**

Perdidos en Chernarus

AMBIENTADO EN UN futuro próximo y en un ficticio país post soviético llamado Chernarus, el juego coloca a los jugadores en la piel de un pelotón de marines estadounidenses al que se envía a la región como parte de una fuerza de pacificación. Independentistas de Chernarus amenazan con la guerra y Rusia invade el país. Estados Unidos toma cartas en el asunto.

Realismo total

MASTICANDO METRALLA

La ambientación del juego es toda una maravilla que pone los pelos de punta. Además de intentar salvar el pellejo para que no te vuelen la cabeza (en este juego vale con un tiro para que te dejen fuera de combate, como en la vida misma), tienes que intentar estar atento al resto de tu escuadrón, a dar órdenes y contestar por la radio a las cosas que te preguntan, dar tu posición, avisar de la presencia de enemigos, etc. Un estrés...



MANEJAREMOS AL EQUIPO RAZOR, UN COMANDO DE CINCO MARINES

por si el título tiraba hacia otros derroteros más comerciales. Nada más lejos de la realidad.

En *Arma II* todo son mejoras, empezando por el impresionante aspecto gráfico y acabando por la solución a un gran número de errores que empañaron un tanto la versión inicial. Otra vez hay que lanzarse al campo de batalla en un escenario gigante y abierto, para resolver a nuestra manera cientos de misiones bélicas de lo más complejo, pudiendo utilizar decenas de armas y vehículos calcados al milímetro de sus referentes reales. Ahora, podemos manejar un grupo de 5 soldados, y pasar de uno a otro cuando lo necesitemos.

Arma II es un exigente shooter que enamorará a los más adictos al género y que incluye, claro está, excelentes opciones multijugador, online y un completo editor para diseñar tus propias misiones.

>Por Gustavo Maeso

UN TÍTULO MÁS QUE INTERESANTE



PUEDES CONDUCIR TODO TIPO de vehículos para moverte por el mapa, incluidos unos tanques la mar de cucos.



OVERLORD II

CONVIÉRTETE EN EL MALO DE LA PELÍCULA

Si siempre quisiste sentirte como Saruman en El Señor de los Anillos y controlar una hueste de pequeños y malvados seres que arrasan con todo a su paso, no lo dudes, *Overlord II* es tu juego.

Con una primera entrega que se convirtió, por méritos propios, en una de las mayores sorpresas de la actual generación, Triumph Games y Codemasters vuelven a ponernos en la piel del "malo del cuento" con una parodia de las historias fantásticas de corte medieval, a medio camino entre *Fable* y las historias de Astérix y Obelix.

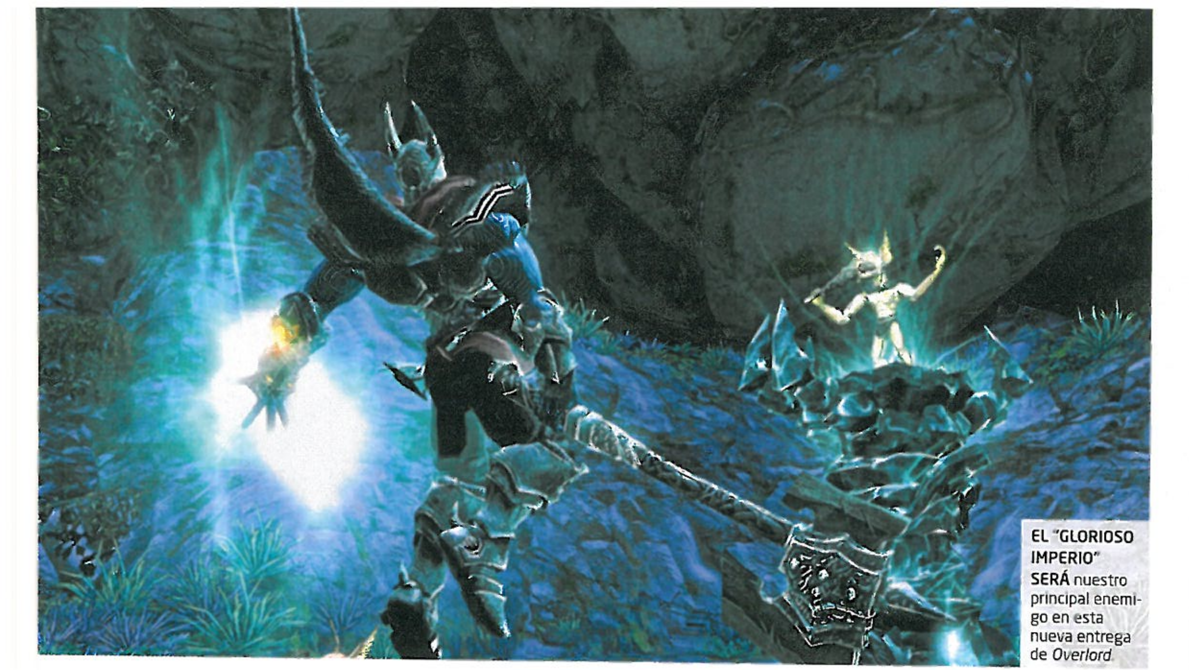
En esta ocasión, los ya conocidos Minions (pequeñas y malvadas criaturas que recuerdan a los Gremlins "malos"), en su búsqueda por descubrir un nuevo *Overlord* que los guíe por la senda del mal, dan con un "niño-brujo" (así le llaman en su aldea), descendiente directo del Overlord original, con la suficiente mala leche como para convertirse en el "señor malvado" que buscan. Así, tras una especie de tutorial en el que controlaremos al "niño-brujo", pasaremos a convertirnos en Overlord, no sin antes descubrir cual es el objetivo claro en esta nueva entrega.

Si bien en el primer *Overlord* nuestro objetivo era acabar con siete heróicos (y corruptos) personajes, en esta segunda entrega, -aquí viene el parecido con Astérix-, el "Glorioso Imperio" (de increíble parecido al imperio romano) será nuestro enemigo principal, ya que intenta acabar por todos los medios con todas las criaturas mágicas. El guión del juego está escrito por Rhianna Pratchett, hija del creador de MundoDisco (Terry Pratchett) y autora de otros guiones como el de Mirror's Edge, así que la originalidad y las risas están aseguradas.

El control y el sistema de juego de ***Overlord II*** es muy similar al de la primera entrega, aunque se han añadido una buena cantidad de novedades. A medio camino entre la acción y la estrategia en tiempo real, podremos controlar directamente al Overlord y, a través de los botones L y R y algunas direcciones del stick analógico derecho, ordenar a los minions atacar, defender, destruirlo todo a su paso, etc.

Entre las novedades destacan la posibilidad de disfrazar a los minions para hacerlos pasar desapercibidos (tendremos que vestirlos de niños durante el tutorial para poder entrar a la aldea de Nordberg), la uti-

A MEDIO CAMINO ENTRE FABLE Y ASTÉRIX, OVERLORD II PROMETE AVENTURAS Y RISAS A PARTES IGUALES



EL "GLORIOSO IMPERIO" SERÁ nuestro principal enemigo en esta nueva entrega de *Overlord*

EL GUIÓN DEL JUEGO HA SIDO ELABORADO POR RHIANNA PRATCHETT



lización de armamento "pesado" como catapultas para destruir obstáculos y acabar con grandes concentraciones de centuriones y el uso, por parte de los minions, de diferentes animales a modo de montura para hacerlos más rápidos y letales.

Tras la versión para PS3, Xbox 360 y PC comentada, llegarán las versiones exclusivas del juego para Wii y DS, así que en esta ocasión nadie podrá perderse uno de los títulos más originales e hilarantes de los últimos tiempos; con la referencia de la primera entrega y el guión de Pratchett, *Overlord II* lo tiene todo para convertirse en un éxito seguro.

> Por Lázaro "Doc" Fernández



La ficha

Overlord II

Desarrolladora: **Triumph Games**
Editora: **CodeMasters**
Lanzamiento: Verano de 2009



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

LA VERSIÓN ANALIZADA tenía sus voces en inglés

PEGI



www.pegi.info

En la red

Página oficial **http://es.codemasters.com**

Versiones para Wii y DS

POCO DESPUÉS DE Overlord II para PC, PS3 y Xbox 360, Triumph Games lanzará *Overlord: Dark Legend* para Wii y *Overlord: Minions* para Nintendo DS. El principal atractivo de estas dos versiones es el uso del puntero en Wii y del stylus en DS para controlar a los minions.



Rhianna Pratchett

ORIGINALIDAD Y RISAS

La hija de Terry Pratchett (autor de MundoDisco), creadora del guión de *Mirror's Edge*, es la encargada de dar vida al universo de *Overlord II*. La originalidad y, sobre todo, las risas, están más que aseguradas.

DRAKENSANG

ROL DE LÁPIZ Y PAPEL

Un juego de rol de 'tablero' que ha enganchado a más de 5 millones de jugadores en todo el mundo y que llega con una adaptación al PC que va a enamorar a muchos puristas. ¡Tira los dados!

Puede que el nombre The Dark Eye no te diga demasiado, pero resulta que esta franquicia de juegos de rol, nacida en Alemania a mediados de los años 80, es la más popular, de largo, en el país germano, desbancando a otros populares sagas como *Dungeons & Dragons*. Además, la versión en inglés de sus reglas, libros y expansiones se venden en Estados Unidos, Canadá, Italia, Francia y España, entre otros países, llegando a alcanzar la cifra de 5 millones de jugadores en todo el mundo. Una saga consolidada, que ha inspirado novelas, juegos de cartas, de mesa, miniaturas, etc.

El mundo de The Dark Age llegó también al mundo de los videojeugos en los años 90 con la genial trilogía para PC *Realms of Arkania* què llegó a vender casi 3 millones de copias en más de 16 países. Y hasta cuenta con 16 juegos para móviles.

PODRÁS MANEJAR A UN grupo de hasta 4 héroes y alternar el control entre cada uno de ellos.



Drakensang es la nueva adaptación del mágico y popular mundo de Aventuria al videojuego. Un título que lleva más de un año a la venta en varios países de europa y que ahora llega, con una adaptación épica, a nuestro país. Los chicos de la editora madrileña FX Interactive han realizado su más ambicioso trabajo de localización hasta la fecha, invirtiendo en el juego más de 160 horas de doblaje, más de 300 voces diferentes y traduciendo un guión con más de 500.000 palabras. Un trabajo titánico que ha dado como resultado una edición de lujo a un precio ridículo, como nos tiene acostumbrados FX.

Los ilustradores y los escritores del mundo de The Dark Eye han participado, de forma directa, en el diseño de *Drakensang*, lo que se ha traducido en un exquisito respeto a las reglas y ambientación del juego de mesa. Así, desde la elección inicial de nuestro personaje, tendremos que elegir entre 25 clases diferentes, todas propias del universo The Dark Eye.

El juego es una maravilla gráfica que nos muestra un gigantesco mundo en 3D, donde manejamos a nuestro personaje con la clásica vista en tercera persona. El rol clásico supura por todas partes, con un ficha de personaje impresionante, un menú de hechizos, talentos, habilidades, inventarios y demás, que hasta 'huele' a papel, lapiz y dados de veinte caras. El juego nos permite elegir cientos de misiones y desarrollarlas de una manera no lineal, descubriendo todo lo que ofrece el mundo de Aventuria y dándonos la posibilidad de crear a un grupo de héroes propios y desarrollarlos a lo largo de la aventura. El sistema de combate responde a las mil maravillas, pausando el juego justo al comienzo de una refriega, para que podamos decidir qué vamos a hacer. Después, el combate se desarrolla en tiempo real. Un título que dará que hablar.

>Por Gustavo Maeso

TODAS LAS RAZAS Y clases propias del universo The Dark Eye están presentes en el juego.

EL GENIAL TRABAJO DE adaptación a la versión española se nota hasta en la impresionante nueva portada del juego.

LA ELECCIÓN DEL PERSONAJE y los talentos que vaya aprendiendo, marcaran el devenir de la aventura.

La ficha



Drakensang

Desarrolladora: **Random Labs**
Editora: **FX Interactive**
Lanzamiento: Mayo de 2009



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

UN TRABAJO DE doblaje con más de 500.000 palabras.

PEGI

www.pegi.info

La precuela, en 2010

TODAVÍA NO HEMOS podido echar el diente a *Drakensang*, que llega en un par de días, y ya nos hemos enterado que la gente de Random Labs está desarrollando su secuela. Bueno, en realidad, se tratará de una precuela, que narrará los acontecimientos que preceden a la aventura que ahora tenemos entre manos. El nuevo juego, que llevará por título *Drakensang: The River of Time*, llegará en la primera mitad del año próximo y, según las palabras de sus desarrolladores, incluirá un sinfín de innovaciones para seducir a todos los fans de *Drakensang*.

ELIGE TU ROL Y PERSONALIZA TU HÉROE AL DETALLE



GRÁFICAMENTE, EL MUNDO DE Aventuria va a dejarte con la boca abierta.

COMO BUEN MUTANTE PSICÓPATA los viandantes serán una de nuestras presas preferidas.

PROTOTYPE

UN MUTANTE CONTRA EL MUNDO

Alex Mercer tiene la misión de descubrir su pasado antes de que los militares y extraños mutantes acaben con él. Por cierto, es un mutante con sed de sangre y superpoderes... ¿Le ayudas?

Parece que ser malote está de moda. Lo hemos visto en mil y un juegos, pero nunca llevado al nivel que lo muestra *Protoype.* Y es que en el papel de Alex Mercer, un mutante sin memoria ni recuerdos, podremos hacer las barrabasadas que se nos pasen por la mente a los habitantes y viandantes de la ciudad de Nueva York.

Como gran excusa podría utilizarse aquello de que 'en el amor y en la guerra, todo vale'. Porque, como protagonistas de la historia, estamos enfrascados en una guerra abierta entre el ejército estadounidense y una facción de mutantes sin más objetivo que crear el caos y la destrucción en la gran manzana.

Si fuéramos un vulgar Niko Bellic, la llevaríamos clara. Pero no es el caso, puesto que viviremos esta batalla en la piel de un mutante con superpoderes. Podremos escalar, transmutar nuestro cuerpo en distintas armas, planear por los cielos e incluso tomar la forma y habilidades de los enemigos que absorbamos en pleno combate.

Por supuesto, como en cualquier juego de este tipo, podremos coger las armas del suelo, asaltar vehículos pesados (los coches son inútiles puesto que corremos más que estos) y explorar la ciudad de Nueva York a nuestro antojo. Puede que Central Park esté dominado por extrañas criaturas, o que en Times Square haya más soldados que en Vietnam... Así que elege bien tu camino camino. De eso va la libertad de *Prototype*, de hacer las cosas como quieras e intentar algo distinto a lo que se podría hacer en juegos del género de similares características. Los puntos en común son una moralidad algo laxa, una amplia ciudad abierta para explorar y montones de misiones que hacer.

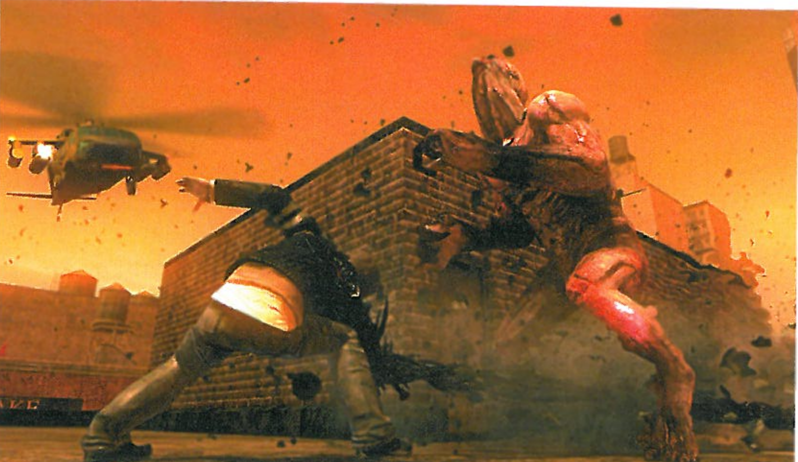
Todo lo demás es completamente original. Impagables, por ejemplo, los momentos en que tomamos la personalidad de un comandante enemigo y ordenamos un bombardeo sobre las posiciones del ejército. Tampoco está mal cuando hacemos que un grupo de mutantes nos persiga por la ciudad hasta llevarlos a una zona controlada por la otra facción, para que así empiecen una cruenta lucha...

Nos quedamos con las ganas de ver hasta donde pueden llegar los poderes de Alex Mercer, pero para eso sólo tendremos que esperar un mesecito.

>*Por Juan "Xcast" García*







ALEX MERCER PUEDE CONVERTIR sus extremidades en afiladas armas para las luchas cuerpo a cuerpo.



¡QUE VIENE LA CABALLERÍA! El ejército norteamericano no se cortará un segundo en utilizar todas sus armas para parar nuestra escalada de destrucción.

La ficha



Prototype

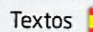
Desarrolladora: **Radical Ent.**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: 5 de junio



Plataformas

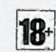
 

Idiomas

Voces  Textos 

UN DOBLAJE AL uso para un juego prometedor

PEGI





www.pegi.info

De los creadores de...

RADICAL ENTERTAINMENT ES una desarrolladora afincada en California, y son los encargados de algunos de los sandbox más sorprendentes de los últimos tiempos. Es suyo por ejemplo Simpson Hit´n Run o Hulk Ultimate Destruction. Prototype podría ser perfectamente la evolución del concepto aplicado en ambos y mejorado casi hasta el infinito. También han salido de las mentes de estos señores juegos como Scarface o las últimas cuatro entregas de los juegos de Crash Bandicoot (incluido el simplemente entretenido Crash Tag Team Racing).

HAY CUATRO ESPAÑOLES EN la parrilla de salida este año.

SBK'09: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

EN LA PRIMERA LÍNEA DE SALIDA

La edición de este año de *SBK* nos devuelve el gusto por la velocidad sobre dos ruedas.

Es cierto que en España el campeonato de Superbikes no es tan popular como Moto GP y el Campeonato del Mundo de Motociclismo, pero cada día gana seguidores este gran espectáculo sobre dos ruedas. Además, siempre tenemos pilotos españoles quemando rueda en Superbikes. Este año, concretamente, a David y Carlos Checa, a Rubén Xaus y a David Salom. Una vez comenzado el campeonato llega el videojuego oficial para casi todas las plataformas (excepto las consolas de Nintendo) y llega con enormes mejoras con respecto a la edición del año pasado.

La principal de estas mejoras salta a la vista en cuanto pruebas *SBK'09*: el impresionante salto cualitativo en su motor gráfico. En realidad parece que el título del año pasado estaba sin acabar, al menos en el apartado técnico, y que este año la gente de Milestone (el equipo italiano de desarrollo) ha conseguido sacar un juego gráficamente redondo. Se puede ver cada detalle del circuito como si se tratara de una retransmisión televisiva y casi se diría que puedes arrancar todas y cada una de las pegatinas 'oficiales' de las motos. Además, por primera vez, se pueden ver espectaculares daños en el carenado de las motos y hasta en los monos de cuero de los pilotos. El sistema físico y de daños de este año es magistral.




DESDE EL PADDOCK AL pit-lane, recorre todos los lugares de un Gran Premio.


LA RECREACIÓN DE LOS circuitos resulta sorprendentemente real.

La ficha

SBK'09: World Championship

Desarrolladora: **Milestone**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: 29 de mayo

Plataformas




Idiomas

Textos 

NO HAY VOCES. Todos los menús están en castellano.

PEGI

3+

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.sbk09.com**

Motos de calle

EL PRINCIPAL ATRACTIVO del Campeonato del Mundo de Superbikes es que, al contrario de lo que ocurre en Moto GP, todas las motos que participan se basan en motos de reciente producción o en proceso, disponibles para el público general a través de los canales comerciales de distribución habitual.

Pirelli Day

QUEMAMOS NEUMÁTICOS EN MISANO

Hace un par de semanas tuvimos la suerte de acudir al mítico circuito de Misano, en Italia. Allí se celebraban el Pirelli Day, donde la marca de neumáticos invita a todos los moteros a probar sus motos en un circuito profesional. Estaba el nuevo videojuego *SBK 09*, y todo motero podía probar el circuito de Misano de forma virtual, antes de enfrentarse de forma real al trazado. Videojuegos, motos, chicas espectaculares... Un gran fin de semana.






CONSIGUE LA SUPERPOLE y sal el primero en las dos carreras del Gran Premio.

Por supuesto, el juego permite correr con cualquiera de los pilotos oficiales de esta temporada en cualquiera de los 5 modos de juego que incluye: la típica carrera rápida, el entrenamiento, un fin de semana de carreras, la temporada completa y el modo Desafíos. Este último es genial para los amantes de los retos, ya que te 'pica' con tiempos a superar en determinados tramos, posiciones a igualar, etc.

Pero uno de los mejores elementos de *SBK'09* es que sigue manteniendo todas las opciones de personalización mecánica posible que ya vimos en la edición del pasado año. Así, si queremos, podemos tocar un puñado de características técnicas de la moto y regularlas a nuestro gusto, probar con esos ajustes en las prácticas libres y las clasificatorias y llegar con garantías de lograr la 'Superpole'. Después, ajustarnos a las condiciones climatológicas, al circuito y asaltar el podio en cada una de las dos carreras de las que se compone cada gran premio del campeonato.

El trabajo de los chicos de Milestone (los mismos responsables de la saga de juegos de Moto GP de Capcom) este año merece una nota elevada. A nosotros, la temprana beta a la que hemos tenido acceso nos ha enamorado, el mes que viene ya os daremos una impresión más detallada del producto final que llegará a las tiendas.

En cuanto a los modos online, este año, por fin, sí que se incluyen. Así, podremos competir con hasta ocho jugadores en línea (en las consolas de nueva generación) con tres modos de carrera diferentes. Puedes personalizar tu campeonato y luchar por conseguirlo con un puñado de colegas online. Todo un caramelo.
>Por Gustavo Maeso

Una llamadita a... *David Checa, piloto de SBK*

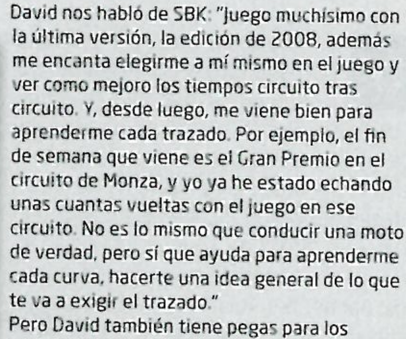
"ENTRENO PRIMERO CON LA CONSOLA"

Después de probar la primera beta jugable de SBK'09 nos entraron unos deseos irrefrenables de comentar el juego con uno de sus principales protagonistas: alguno de los pilotos del Campeonato del Mundo de Superbikes. Así que llamamos a David Checa, quien nos atendió muy amablemente. El piloto del equipo 'Yamaha France GMT 94 Ipone' no ha comenzado con muy buen pie la presente temporada, pero estamos seguros que su suerte va a cambiar en breve.



David nos habló de SBK: "Juego muchísimo con la última versión, la edición de 2008, además me encanta elegirme a mí mismo en el juego y ver como mejoro los tiempos circuito tras circuito. Y, desde luego, me viene bien para aprenderme cada trazado. Por ejemplo, el fin de semana que viene es el Gran Premio en el circuito de Monza, y yo ya he estado echando unas cuantas vueltas con el juego en ese circuito. No es lo mismo que conducir una moto de verdad, pero sí que ayuda para aprenderme cada curva, hacerte una idea general de lo que te va a exigir el trazado."

Pero David también tiene pegas para los juegos de motos: "Tenían que inventar un manillar para utilizar con los juegos de este género, como los volantes y pedales para los de coches. Mi hermano Carlos y yo hemos hecho un 'bucket' con la carrocería de un Kart y jugamos muchísimo a juegos como Colin McRae DIRT. Es genial. Tendrían que inventarlo con el tacto de freno, el gas, las marchas... Entonces sería más realista".





TENDRÁS QUE AVERIGUAR LA forma más rápida de llegar hasta el siguiente checkpoint.

MUY BUENA PINTA ¡Ojo!

FUEL

EL CONCEPTO OFF-ROAD LLEVADO AL LÍMITE

Asobo Studios nos sorprende con un título de conducción en el que, además de competir contra tus oponentes, tendrás que sobrevivir a las consecuencias del calentamiento global llevado al límite.

Desde la aparición de *MotorStorm*, pocos estudios de desarrollo se habían atrevido a llevar el género de la conducción a un nivel más salvaje que el alcanzado por Evolution Studios. Selvas vírgenes, gigantescos cañones... parecen entornos insuperables para dar vida a un título de conducción off-road pero, ¿y sí además de correr contra nuestros oponentes tuviéramos que hacerlo también contra los elementos, a un nivel totalmente extremo?

El planteamiento de ***Fuel*** nos obligará a completar todo tipo de carreras a lo largo de 14.000 km2 de terreno norteamericano, que ha sido sacudido (y lo será, en tiempo real durante las carreras) por todo tipo de fenómenos meteorológicos relacionados con las consecuencias más radicales del tan traído y llevado cambio climático. Las diferentes carreras del juego te llevarán a esquivar tornados (y todos los elementos que éstos lanzarán al improvisado circuito) con tu coche, atravesar un bosque incendiado evitando los árboles que caen a nuestro paso (y superando la escasa visibilidad provocada por la ceniza) o superar todo tipo de abismos insalvables buscando rutas alternativas. Y es que en la mayoría de los circuitos del juego, nos serán mostrados unos checkpoint que tendremos que atravesar, pero no la dirección exacta en la que tendremos que ir. Así, ***Fuel*** se convierte en una especie

ES COMO UN MOTORSTORM POST-APOCALÍPTICO

Efectos climáticos, editor de circuitos...

MUCHO MÁS QUE EL TÍPICO JUEGO DE CARRERAS

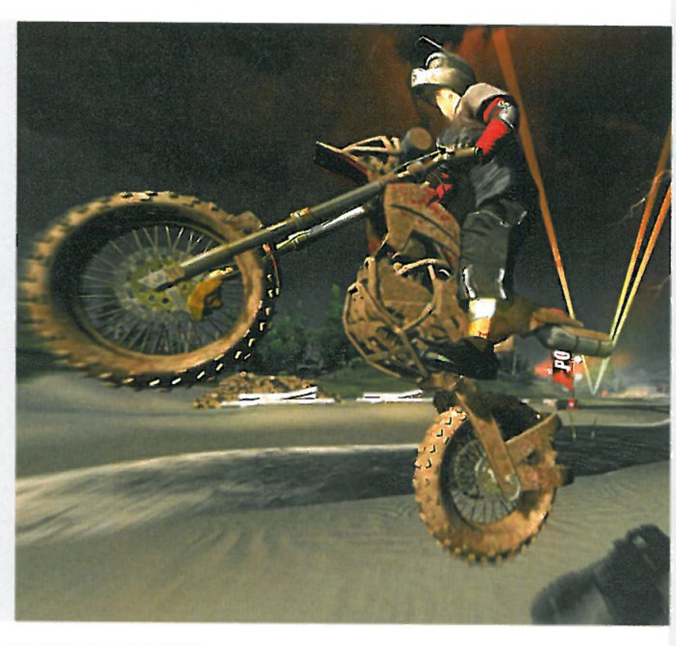
Si bien los efectos climáticos y los gigantescos escenarios del juego son su principal atractivo, Fuel tiene otros muchos reclamos que harán las delicias de los aficionados a los títulos de conducción off-road. Junto al modo multijugador, que promete muchísimo, destaca la posibilidad de diseñar nuestras propias carreras: elige una porción de mapa, establece unos checkpoints (que mantengan el circuito en un máximo de 150 Km) y a correr.

UN TERRENO AZOTADO POR TODO TIPO DE CATÁSTROFES CLIMÁTICAS SERÁ NUESTRO PARTICULAR CIRCUITO EN FUEL

Lo mejor del calentamiento global

COMPETIRÁS CONTRA LOS ELEMENTOS

Junto al reto planteado por todos tus oponentes en el juego, el mayor desafío de Fuel será impuesto por el entorno y los efectos climáticos. El juego está situado en medio de un hipotético desastre climático, lo que hará que en las carreras no falten rayos y truenos, tornados que deberemos esquivar (junto a todos los objetos que lanzarán por los aires a su paso), zonas totalmente inundadas, bosques incendiados (con sus respectivos árboles cayendo a nuestro paso), baja visibilidad por culpa de humo, polvo o arena... Las diferentes carreras del juego te llevarán a superar a tus oponentes, controlar todo tipo de vehículos, a llegar (en solitario) a un determinado punto tras pasar por todos los checkpoints... pero con el añadido de hacerlo en un mundo post-apocalíptico.



La ficha

Fuel

Desarrolladora: **Asobo Studios**
Editora: **CodeMasters**
Lanzamiento: 29 de mayo



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

EL DOBLAJE ES lo de menos, pero está doblado.

PEGI

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.fuel-game.com**

Asobo Studios

AUNQUE SU EXPERIENCIA como compañía de desarrollo se limita prácticamente a la creación de juegos basados en licencias (Ratatouille, Wall-E, Garfield, etc), el estudio situado en Burdeos demuestra con Fuel que es capaz de crear títulos originales y de gran factura técnica.





CORRE CONTRA TORMENTAS, TORNADOS E INCENDIOS

de *Midnight Club* off-road con el añadido de los obstáculos climáticos.
A lo largo del juego tendremos acceso a unos 74 vehículos diferentes (que van desde buggies y motos de motocross hasta muscle cars americanos) y la posibilidad de potenciarlos y mejorarlos con el uso de puntos Fuel que iremos encontrando por el escenario.
Junto a la original propuesta para un jugador de ***Fuel***, encontraremos el indispensable, a estas alturas, modo multijugador y un sencillo y potentísimo editor de circuitos: elige tu zona preferida, marca los diferentes checkpoints en cualquier parte (incluyendo el borde de acantilados, por supuesto) y a correr.
Aunque sus desarrolladores (Asobo Studios) no tienen mucha experiencia en el género, os aseguramos que, por lo visto en la beta analizada, pinta muy pero que muy bien. ¿Tendrá *MotorStorm* un rival digno en el género, al fin? El mes que viene lo descubriremos.

> Por Lázaro "Doc" Fernández





Intercámbialos por Fuel

VEHÍCULOS DE TODO TIPO

A lo largo de las carreras irás recogiendo puntos Fuel, que te servirán para mejorar cada uno de los 74 vehículos a los que tendrás acceso en el juego. En el título de Asobo Studios todo vale: motos de motocross, Muscle Cars, quads...

LA ESTRATEGIA SE CONVIERTE en un elemento más en los combates de *FNR4*.

FIGHT NIGHT ROUND 4

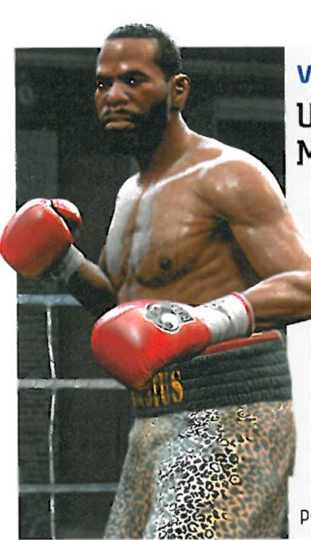
EL BOXEO CON MÁS CONTACTO DE LA HISTORIA

El reto era que los púgiles se pegaran de verdad y con una física que asusta y una programación orientada a los luchadores y no a las reacciones, estamos ante el juego de boxeo definitivo.

Seas o no amante de los juegos de boxeo, lo de *Fight Night Round 4* es para verlo. Cómpratelo cuando salga, descarga la demo en la PSN o el Live, haz lo imposible, pero tenlo durante unos segundos en tus manos.

Las sensaciones que transmite un juego como éste nunca habían estado a tu alcance, seguro. Es un juego de lucha, casi en 2D por su planteamiento, en el que los personajes se mueven en por el ring con mucho cuidado de no meterse en la zona del otro. Y porque los boxeadores, por primera vez en un juego de boxeo, son dos moles de músculo que se mueven por el ring dejándote con la boca abierta. Tienes la sensación de que alguien ha reducido a seres humanos y los ha metido en tu tele a pelear. Es realmente extraño porque los personajes se empujan, se tocan, se agarran y todo ocurre como en la vida real. Ni por un momento notamos que sean dos personajes digitales. ¡Existe contacto! Y es que, según nos cuenta su productor Dean Richards, lo que ocurre en el ring ocurre de verdad. No hay ni una acción que esté programada desde el estudio, lo que se ha hecho en esta ocasión es, en resumen, programar las formas de reaccionar de los púgiles, con lo que no conseguimos reacciones directas, sino que los luchadores 'decidan' que hacer por sí mismo casi en cada caso.

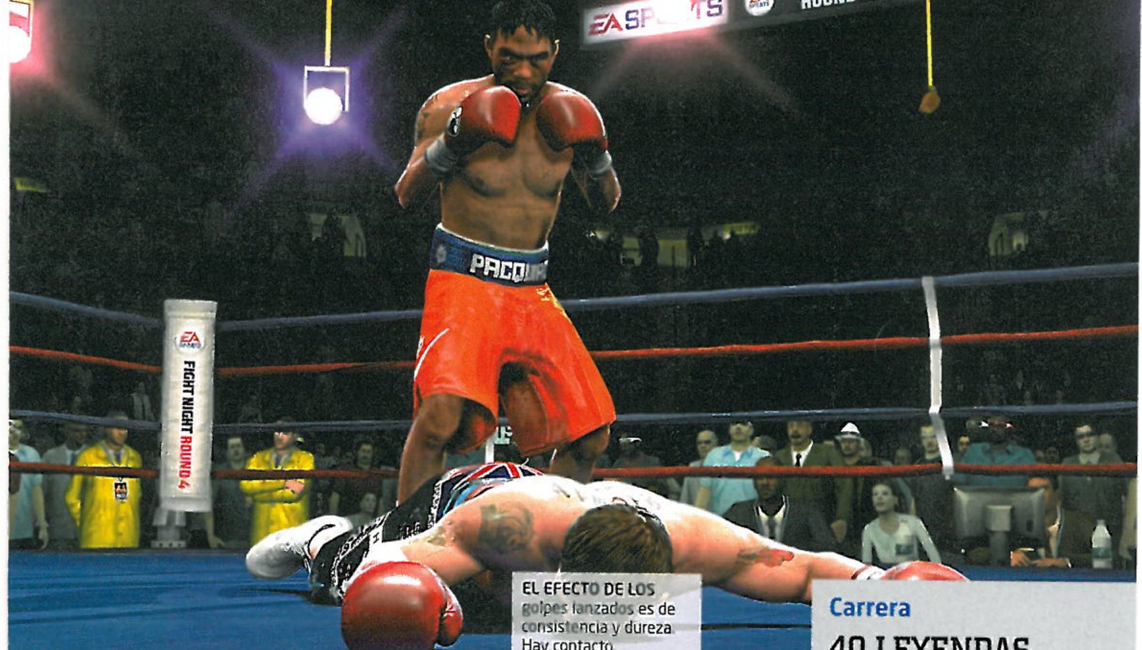
Parte de esta toma de decisiones tiene que ver con la envergadura de los lucha-



Vídeos

UN YOUTUBE DE LAS MEJORES PELEAS

Electronic Arts está obsesionada con que te hagas famoso a través de sus juegos. Lo ha hecho con *Skat*, y pronto con los *Sims 3*. Con *Fight Night Round 4* vas a poder grabar las peleas y subirlas a la red, incluso con tu careto en el boxeador. Pero lo mejor de todo es la gran cantidad de opciones a la hora de editar los vídeos y de grabarlos, fijando de antemano los ángulos de las cámaras. ¿Cuánto tardaremos en ver peleas míticas como Foreman-Ali?



EL EFECTO DE LOS golpes lanzados es de consistencia y dureza. Hay contacto.

EL NIVEL GRÁFICO AL que se ha llevado en esta edición del juego es asombroso.

La ficha

Fight Night Round 4

Desarrolladora: **EA**
Editora: **EA**
Lanzamiento: 3 de julio



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

POR LO GENERAL, EA suele doblarlo todo a español.

PEGI

www.pegi.info

En la red

Página oficial **fightnight.easports.com**

Alí vs Tyson

POR PRIMERA VEZ en la saga, se ha conseguido hacer que tanto Mohamed Alí como Mike Tyson aparezcan en el mismo juego. Las representaciones de ellos no se ciñe a su rostro, sino que se han recreado sus cuerpos a escala y algunos de sus movimientos clásicos que les hacen reconocibles.

Carrera

40 LEYENDAS CONTRA TI

Una de las cosas que más sorprende de este *Fight Night Round 4* es la gran cantidad de boxeadores reales que han introducido (40). Los más grandes de los últimos años y de la historia del boxeo: Manny Pacquiao, Vivian Harris, Foreman, Frazier, Lennox Lewis... Además, cada boxeador, dependiendo de sus características físicas, configura un estilo propio de lucha. Por supuesto, para ser el mejor tienes que ganarles... a todos.



EL DETALLE DE LAS gotas de sudor saltando de la cara son ya un clásico de *Fight Night*.

dores. En esta ocasión se han recreado las características físicas de cada uno de ellos y, respondiendo a éstas, los luchadores se comportarán de uno u otro modo sobre el ring.

Con esta serie de novedades, que se unen a un apartado técnico como nunca habíamos visto en cuanto a detalle, iluminaciones y física de los golpes, ***Fight Night Round 4*** se traslada a un plano mucho más estratégico que exige que el jugador sepa medir las peleas y las acciones que lleva a cabo en cada momento. La mejora en la física, por ejemplo, ahora permite que encadenemos una serie de golpes de una forma tan fluida que parece que estemos ante una pelea real en un cuadrilátero de Las Vegas. Sin cortes.

El boxeo ha cambiado, pero sobre todo se ha hecho más auténtico. Nadie que vea este título de EA va a quedar indiferente.

>Por Chema Antón

PUEDES ENCADENAR GOLPES DE UNA FORMA ABSOLUTAMENTE FLUIDA, SIN CORTES

NUESTRO HOMBRE, EL AGENTE Mr. Ford, contatá con la ayuda de 'El ojo que todo lo ve'.

THE CONDUIT

WII DESCUBRE SU MEJOR JUEGO DE TIROS

El que quizá sea el mejor juego de disparos para Wii estuvo a punto de no ver la luz porque su desarrolladora High Voltage no encontraba quien se lo comprase. Vaya toalla.

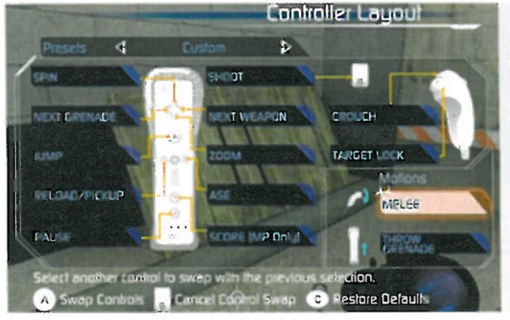
Todo el que haya seguido el desarrollo de *The Conduit* tendrá noticias de que estuvo mucho tiempo sin editor. Cuando uno juega a este juego no lo entiende. Te rascas la cabeza y te preguntas qué hacía que el mejor juego de tiros en Wii no consiguiese apoyos. La respuesta sólo puede pasar por la posibilidad de que el resto de editores no pensaran en él como en un juego para Wii. Pero, seamos sinceros, todos queremos disparar. Sea la consola que sea. Y si *The Conduit* es algo, es eso: disparar.

Quítese usted ese traje de agente secreto de segunda y póngase el del señor Ford (agente secreto, claro), porque si por algo destaca *The Conduit* más allá de por la brillantez de su control y mecánica de juego adaptada a Wii, es por cumplir con todos los tópicos que se le 'exigen' a un juegos de disparos que se precie: conspiración, sociedades secretas, alienígenas y armas de diversos tipos, 2 por barba.

Su aspecto gráfico es bastante superior al de todos los juegos del género que se han visto. Ni *Call of Duty*, ni, por supuesto, *Red Steel* se le acercan. No es que no tenga fallos ni carencias, que los tiene, sino que *The Conduit* sabe disimularlos muy bien. Según sus creadores, que ya trabajan en un nuevo shooter para Wii, sólo es el principio de lo que Wii puede ofrecer en su apartado gráfico. ¿Nos han estado engañando el resto de desarrolladores con absurdos y pobres ports de PS2? Posiblemente. Sacar un juego para Wii ha sido, hasta hace bien poco, un sinónimo de 'imprimir dinero'.

The Conduit es una experiencia de juego

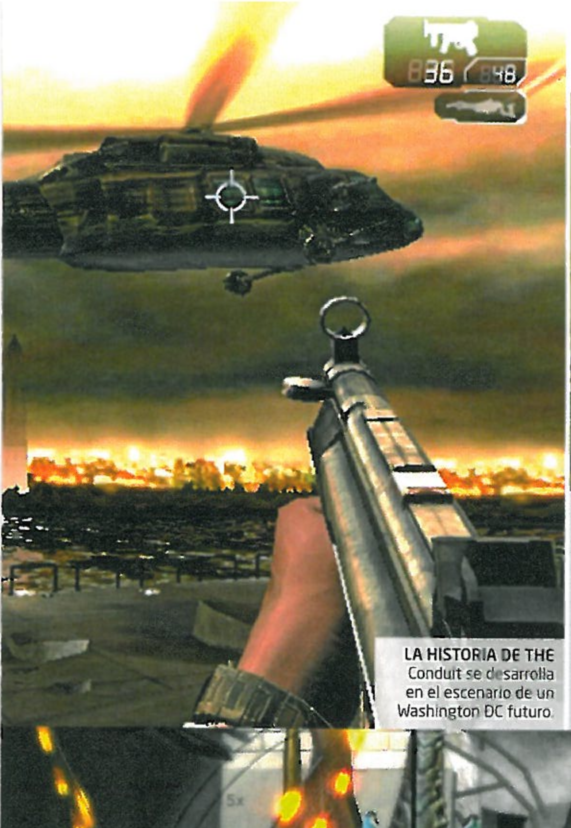
HIGH VOLTAGE HIZO PRUEBAS con el Wii Motion Plus pero descubrieron que no les aportaba nada.



Controles

HAGO LO QUE QUIERO CON MI MANDO

Hasta un concurso entre los miembros de su comunidad organizó High Voltaje para crear los controles más ajustados a los gustos de los jugadores. Como resultado tenemos un juego en el que se puede modificar cada patrón de control. No sólo el uso de determinados botones, sino la sensibilidad de las cámaras, la velocidad de giro, la utilidad de los movimientos de wiimote o nunchuk. Por supuesto, el control estándar es fácil de aprender, difícil de dominar.



LA HISTORIA DE THE Conduit se desarrolla en el escenario de un Washington DC futuro.



Multijugador

UN HOMENAJE AL PRIMER HALO

La primera impresión para el jugador de *The Conduit* en el modo multijugador es que la mecánica, la velocidad y la forma en que se desarrollan lo acontecimientos es muy similar a juegos como *Halo*. La ventaja es que éste incluye online de hasta 12 jugadores en la misma partida y aquél no lo hacía.

LOS DRUDGE, LA ESPECIE alienígena invasora, recurda mucho a los Covenants.

THE CONDUIT SABE CÓMO DISIMULAR MUY BIEN TODOS SUS PEQUEÑOS FALLOS

de gran inmersión con un tiempo bastante prudencial para mostrar sus controles antes de entrar en verdadero combate. Diriges al personaje con el nunchuk y disparas apuntando con el wiimote. Nada de shooters sobre raíles, aquí mandas tú. Y toda la acción es a gran velocidad y con enemigos que suponen un auténtico reto. Además de las armas convencionales y las alternativas de los alienígenas, cuentas con 'el ojo que todo lo ve' que te permite resolver puzles y sobrevivir a trampas de los invasores. Si alguien puede decirme qué ve de malo en todo esto que me avise. A simple vista, y a falta de jugar a la versión final, al multijugador de hasta 12 jugadores y en 8 mapas, de probar la personalización del mando y el Wii Speak y acabar los 9 niveles de la campaña, sólo se hace visible una cosa: este es el mejor juego de tiros para Wii hasta la fecha.

>Por Chema Antón

LA INVASIÓN DE LA Tierra por una raza alienígena es el motor argumental del juego.

La ficha

The Conduit

Desarrolladora: **High Voltage**
Editora: **Sega**
Lanzamiento: 26 de junio



Plataformas



Idiomas

Voces ENG Textos 

LA TRADUCCIÓN NOS deja enterarnos de la historia

PEGI

16+ 

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.conduitgame.com**

Partidas online a medida

EL MULTIJUGADOR DEL título esconde tres modalidades diferentes: Todos contra todos, Guerra de Equipos y Misión por equipos. A la vez se pueden personalizar las armas (Humanas, Drudge o de la Fundación) y ajustar las reglas para que cada partida sea distinta con modos como Hombre de hierro, Cazarrecompensas,...



GUITAR HERO MODERN HITS

MINI PUNTEOS PARA TU DS

¿Preparados para levantaros del asiento y ovacionar al grupo que hay sobre el escenario?

Activision se ha aplicado el cuento y han hecho de la frase 'que no pare la música' uno de sus baluartes. Al menos eso parece a tenor del gran número de juegos bajo la bandera de *Guitar Hero*.

Más allá de esta hasta las cejas de tanto punteo, estamos encantados con cada una de las nuevas entregas de esta saga. Ahora llega a Nintendo DS su tercera versión, esta vez dedicada en cuerpo y cartucho a los grandes 'temazos' de los últimos años. Podremos encontrar temas que van desde el rock más ligerito con Coldplay y The Strokes a cosas ya más serias con Tenacious D o Lenny Kravitz, sin olvidarnos de los Fallout Boy (que nos concedieron una entrevista en exclusiva). Una completa lista de 28 canciones que si bien, comparada con el enorme número de temas incluidos en las versiones mayores, parece pequeño, no lo es.

Hablamos de varias horas de música que harán las delicias de los fans de *Guitar Hero*. Pero aún con esas, para todos los que siguen quejándose y diciendo que no es suficiente, la gente de Vicarious Visions ha tenido a bien

28 NUEVOS TEMAS Y MÁS MODOS DE JUEGO



LOS GRÁFICOS NO SON el fuerte de esta versión, pero la jugabilidad está asegurada



SON SÓLO CUATRO BOTONES, pero prepárate para los niveles más difíciles. ¡Infernal!

MÚSICOS CON TALENTO

ANDRY HURLEY, BATERÍA DE FALLOUT BOY



FALLOUT BOY ES UNA DE LAS BANDAS DE MODA EN EL PANORAMA MUSICAL INTERNACIONAL. Hace pocas fechas estuvieron en nuestros país dando una gira de conciertos y tuvismos la ocasión de charlar con el batería del grupo sobre videojuegos y el hecho de que una de sus canciones, 'This Ain´t a Scene', de su segundo álbum, sea una de las canciones principales en *Guitar Hero Modern Hits*.

> ¿Como lleváis el salto de popularidad de vuestro garaje a escenarios en el mundo?
> Bueno, fue un gran cambio, pero todavía seguimos dando nuevos pasos, yendo a lugares en los que nunca hemos estado para tocar, conquistando más y más fans. Estos, además, son la mayor razón que tenemos para seguir, sólo hay que mirar por la ventana y ver una legión de seguidores esperando un simple 'Hola'... ¡Menuda locura!

> Incluso habéis conseguido estar en un videojuego, *Guitar Hero Modern Hits*...
> Cuando estamos en casa, en Estados Unidos si que tenemos tiempo para jugar a videojuegos. Pero cuando estamos de gira es mucho más difícil por eso de viajar. De todas maneras es genial poder estar en un juego con este. Es ese tipo de cosas que nunca crees que te va a pasar, pero cuando ocurre sólo lo disfrutas.

> ¿Habrías elegido otra canción de vuestro repertorio en lugar de *This Ain´t a Scene*?
> No, esa es una buena canción. Como cualquier otra de las de nuestro grupo. Aunque mi favorita es 'What a Catch, Donnie' porque expresa lo que nos ha pasado y nuestras vivencias como banda.

> ¿Crees que los videojuegos pueden hacer que la gente aprenda a tocar instrumentos?
> Bueno, es difícil llegar a un gran nivel partiendo de un videojuego, pero el truco para conseguir algo sería practicar, practicar y practicar.

La ficha

Guitar Hero OT: Modern Hits

Desarrolladora: **Vicarious Visions**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: 26 de junio



Plataformas



Idiomas

Textos 

LAS VOCES QUE oirás son las de las canciones

PEGI

3+

www.pegi.info

En la red

Página oficial www.guitarhero.es

El modus operandi

SI NO HAS probado nunca Guitar Hero en Nintendo DS, jugar es de lo más intuitivo. Incluye un accesorio con cuatro teclas que hay que pulsar a la vez que rasgamos sobre la pantalla derecha al ritmo de la música.

incluir varias novedades jugables que aumenta la vida de este 'simulador' de guitarra. Nos referimos al hecho de que por fin el modo de juego principal deja de ser lineal, para permitir cierta libertad al jugador a la hora de elegir sus próximos conciertos y retos. Además, se incluyen nuevas pruebas, el 'desafío del fan', que nos pondrá ante situaciones tales como acertar 100 notas consecutivas en una canción, conseguir terminarla empezando por el final o acabarla con una dificultad superior. Lo perfecto para que esas 28 canciones no acaben sonando excesivamente familiares a las primeras de cambio.

Tampoco hay que olvidar los modos de juego multijugador a través de la conectividad inalámbrica de DS, para demostrar al mundo quien es de verdad el mejor guitarrista portátil (aunque esto no sea ninguna novedad, puesto que todos los Guitar Hero en DS lo tienen).

El único punto que no nos convence es el hecho de que nos llegará con el periférico clásico, que para el que no lo sepa, no es compatible con la nueva versión de la consola, DSi. Por el momento no hay noticias al respecto de que harán, pero posiblemente hasta el E3 no habrá noticias de lo que planean hacer con las futuras versiones portátiles. Mientras seguiremos entrenando con esta guitarra portátil.

> *Por Juan "Xcast" García*



HABRÁ UN SINFÓIN DE extras, como minijuegos y demás parafernalia.



TODO EL MUNDO DE las estrellas del Rock, ahora a tu alcance con un chasquear de dedos.



ACABAR UNA CANCIÓN CON el ya clásico 'You Rock' es el objetivo de Guitar Hero.

LAS ANIMACIONES SON TAN suaves que parece una película de dibujos animados.

THE KINGS OF FIGHTERS XII

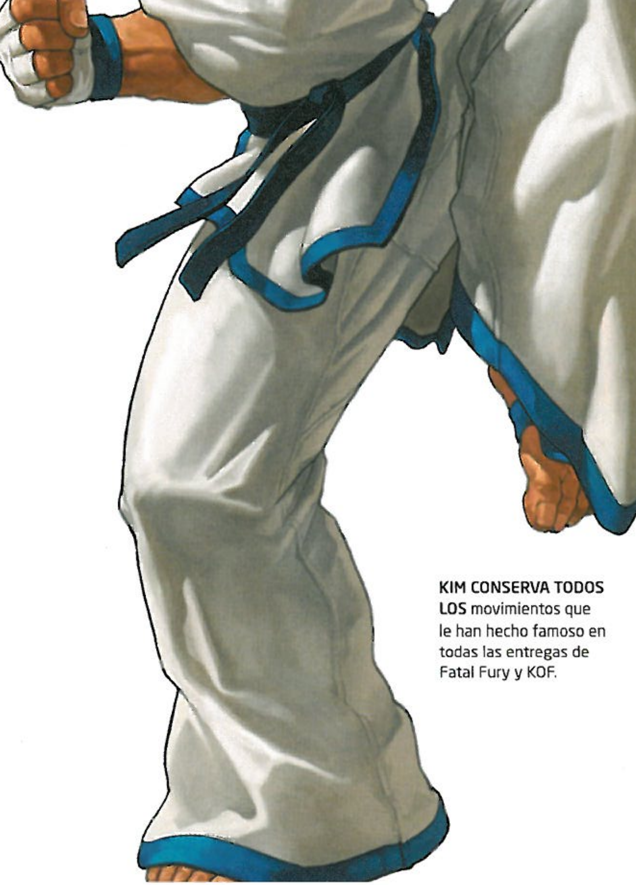
EL RIVAL DE STREET FIGHTER

Quince años después de su primera aparición, la saga de SNK reaparece en "el año de la lucha 2D".

Capcom dijo que 2009 sería el año en el que volvería la lucha 2D... ¿Cómo iban a faltar SNK y su mejor saga de beat'em-up a la cita? Coincidiendo con el decimoquinto aniversario de *King of Fighters*, la saga vuelve a los salones (japoneses, claro) y, muy poco después, llegará a Xbox 360 y PlayStation 3 con las esperadas mejoras para la versión doméstica.

SNK Playmore permanece fiel a la estética bidimensional y, al igual que ocurrió con *Street Fighter IV*, regresa a los orígenes jugables de la saga pero, al igual que ocurre con el título de Capcom, esto no significa necesariamente que *KOF XII* sea similar a la primera entrega de la saga. Por un lado, el juego conserva su aspecto 2D pero se ha modernizado; la alta definición ha llegado al fin y tanto los escenarios como los veinte personajes (iniciales) del juego han sido dibujados y animados con técnicas tradicionales... Vamos, que sus gráficos están más cerca de los dibujos animados que de los sprotes y los píxeles de toda la vida. Y no es para menos; el juego se retrasó varios meses debido a lo que se tardaba en dar vida a cada uno de los personajes: un grupo de diez artistas tardó una media de 16 meses en crear cada luchador del juego. Por ese motivo *KOF XII* posee un catálogo tan limitado de personajes cuando la saga siempre se ha caracterizado por su inmenso plantel de luchadores. El resultado, como se puede observar en las pantallas, es espectacular... Al fin, después de quince años, SNK ha redibujado a sus chicos y chicas más queridos...

En lo que respecta a jugabilidad, como hemos dicho, en parte la saga ha vuelto a sus orígenes. Por ejemplo, Kyo Kusanagi ha perdido los diferentes combos de puñetazos "flamígeros" y ha recuperado su "bola de fuego". Otros personajes, como es el caso del eterno rival de Kyo, Iori Yagami, han visto totalmente modificado su



KIM CONSERVA TODOS LOS movimientos que le han hecho famoso en todas las entregas de Fatal Fury y KOF.

INCLUIRÁ UN MODO ON-LINE PARA SEIS JUGADORES

repertorio de golpes... lo único que conserva es su 'Super', todos los demás movimientos han cambiado en aspecto o en ejecución. La saga fue pionera en incluir la posibilidad de esquivar (en las primeras entregas) y de rodar (en los KOF más actuales, incluyendo *KOF XII*); quince años después de su nacimiento, aún queda sitio para innovar en el terreno de la jugabilidad. Por un lado, la barra de Critical Counter nos permitirá, durante el tiempo que esté activada, frenar un ataque del oponente y desencadenar cualquier tipo de combo chain imaginable durante unos segundos, que podremos finalizar con un especial. Otra de las novedades es un nuevo movimiento que parece una copia del Focus de *Street Fighter IV*, aunque es algo más limitado en posibilidades. Deja pulsado los dos golpes fuertes para recargar el golpe y suéltalos para atacar. Si el enemigo lo encaja, podrás rematarle mientras cae, pero no esperes ser inmune durante la carga del golpe, como en *SFIV*.

Como hemos dicho, el tiempo desde la aparición del juego en los salones recreativos hasta su paso a los sistemas domésticos es mínimo, pero aún así SNK se las ha ingeniado para incluir novedades exclusivas para consola. Por un lado, se rumorea que la versión doméstica del juego incluirá dos personajes más, algunos de los más queridos de la saga; y tanto el bazar de 360 como el PlayStation Store de Sony tendrán todo tipo de material para comprar y descargar: imágenes de jugador, temas, fondos... Mención especial merece la opción de juego través de Internet, ya que parece que podremos formar parte de equipos de tres jugadores (cada uno desde su casa) y participar en combates entre dos clanes... o lo que es lo mismo, partidas en las que intervienen seis personas... ¡como en los recreativos!

El mes que viene confirmaremos todos los rumores con respecto a la versión para consola de *The King of Fighters XII* y confirmaremos si esta entrega es digna de una saga tan mítica (aunque todo parece indicar que lo será... vaya si lo será).

> Por Lázaro "Doc" Fernández



LOS MOVIMIENTOS DE MATURE se parecen a los del nuevo Iori Yagami.



LOS GOLPES DE SHEN Woo son demoledores ¡cuidado con él on-line!

TANTO LOS PERSONAJES COMO los escenarios han sido dibujados a mano por los artistas de SNK.



TERRY BOGARD SIGUE SIENDO uno de los luchadores más completos.

La ficha

The King Of Fighters XII

Desarrolladora: **SNK Playmore**
Editora: **Ignition Entertainment**
Lanzamiento: 31 de julio

Plataformas

Idiomas

Voces — Textos

LAS VOCES PUEDEN ponerse también en japonés

PEGI

12+

www.pegi.info

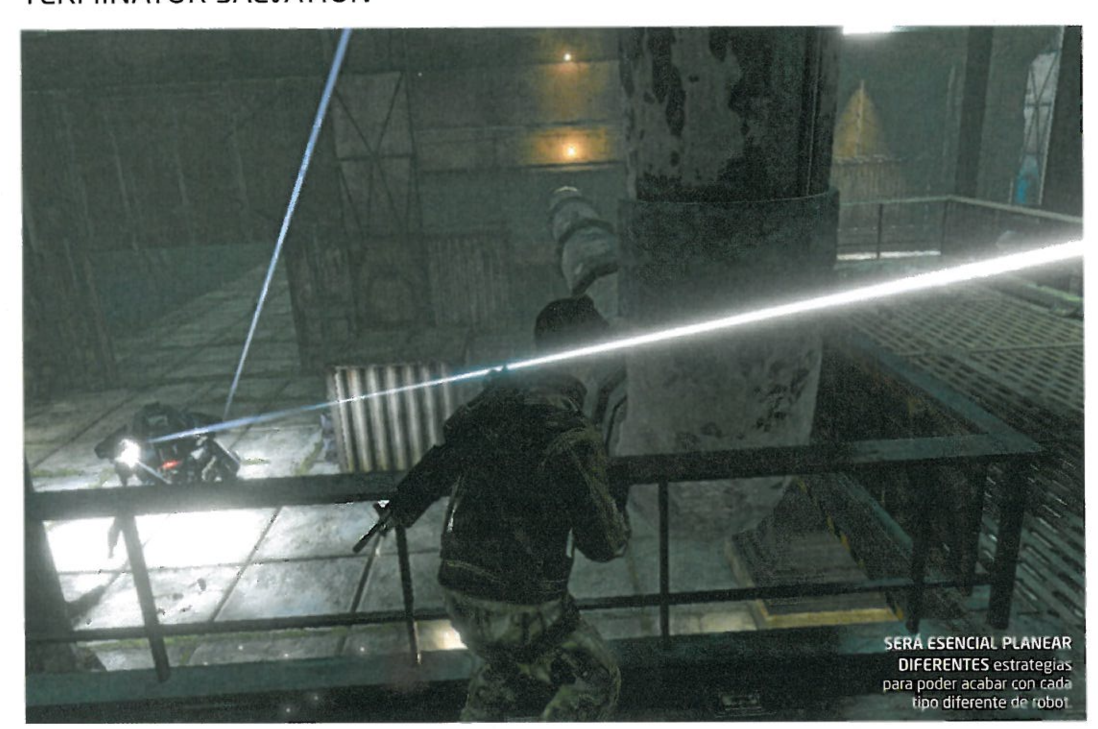
En la red

Página oficial **www.kingoffighters12.com**

El máximo rival de Capcom

DESDE SU APARICIÓN en 1994, la saga King of Fighters ha sido la única en plantar cara a Capcom y sus diferentes sagas de juegos de lucha. En los 90, el género evolucionó a una velocidad de vértigo gracias a la extrema rivalidad entre Capcom (con Street Fighter) y SNK (con King of Fighters).

KOF XII ES LA PRIMERA ENTREGA DE LA SAGA EN HD



SERÁ ESENCIAL PLANEAR DIFERENTES estrategias para poder acabar con cada tipo diferente de robot.



La ficha

Terminator Salvation

Desarrolladora: **Grin**
Editora: **Warner Bros I. E.**
Lanzamiento: 22 de mayo

Plataformas

Idiomas

Voces · Textos

LAS VOCES NO son las de la película

PEGI

16+

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.terminatorsalvationgame.com**

La saga Terminator

JUNTO A LAS tres primeras entregas, protagonizadas por Arnold Schwarzenegger (entre otros), la saga ha dado vida también a una serie de televisión (The Sarah Connors Chronicles) y el director de Salvation ya está preparando dos nuevas secuelas de Terminator.

¿CREES QUE PODRÁS ACABAR CON SKYNET?

La película protagonizada por Christian Bale da vida al nuevo título basado en la saga creada por James Cameron.

Si bien la aparición de una nueva entrega de la saga Terminator, en su versión cinematográfica, nos pilló de sorpresa, era de esperar que acabaría llegando su versión en forma de videojuego con un lanzamiento muy cercano al filme. En esta ocasión, Grin (mayoritariamente, ya que hay varias compañías involucradas en el proyecto), es el estudio de desarrollo que ha dado vida a un título basado en *Terminator Salvation* (la película), pero cuyo argumento se sitúa dos años antes que el de la cuarta entrega de la saga.

Sorpresas jugables

El título de Grin es, básicamente, un shoot'em-up en tercera persona, pero aprovecha los avances conseguidos por *Wanted* para mejorar la experiencia típica del género. En esencia, *Terminator Salvation* está compuesto por dos partes muy diferenciadas: la de exploración y la de combate. Durante las partes de exploración podremos recoger todo tipo de armas repartidas por el escenario e interactuar con otros personajes, pero es en los enfrentamientos donde el juego muestra su mejor cara... sobre todo si jugamos con un amigo en el modo cooperativo. Dependiendo del enemigo al que nos enfrentemos, deberemos utilizar una táctica diferente; por ejemplo, la posibilidad de encadenar diferentes coberturas (como en *Wanted*) será esencial para acabar con una especie de robots-araña cuyo punto débil está en la parte trasera. El mes que viene descubriremos si *Terminator Salvation* está a la altura de la película.

>Por Lázaro Fdz.

Armamento y vehículos

TODO ES POCO CONTRA SKYNET

En tu periplo por acabar con Skynet y con todos sus engendros robóticos te encontrarás con todo tipo de armas: rifles, escopetas de cañón recortado, efectivos bazookas o diferentes clases de granadas de mano.
Además, en determinados niveles, la acción transcurrirá desde un vehículo, bien sea intentando sobrevivir a un ataque de robots motorizados desde la parte trasera de un tren o protegiendo un autobús repleto de rebeldes, desde un buggie y armado con un lanza-misiles.









Y LLEGÓ EL JUEGO DEL HOMBRE ORQUESTA

Electronic Arts te trae una apuesta musical que concentra el mejor rock... sin un gramo de plástico de más.

Quién te iba a decir que a estas alturas te ibas a convertir en hombre orquesta, ¿eh? Cuando la mayoría de los fabricantes se afanan por crear más instrumentos y cacharrería de plástico adaptable a las diferentes consolas, van los creadores de *Rock Band* y se sacan de la manga un *Rock Band Unplugged* para la portátil de Sony que sólo requiere cuatro dedos y la presión de seis botones.

La idea es más que simple. Tienes que hacerte con todos los instrumentos y para ello, *Rock Band Unplugged* propone las cuatro líneas de notas en paralelo y deberás cambiar de una a otra pulsando simplemente los botones superiores de la consola (L y R). De esa manera te irás transmutando en los diferentes componentes de la banda pasando del micro, al guitarrista, bajista o batería a golpe de dedo. Mientras, las notas irán cayendo a plomo y tendrás que conseguir un balance de los cuatro instrumentos navegando de un instrumento a otro.

Para conseguir ese equilibrio, bastará con que uses tus pulgares y los botones de más arriba y más al extremo de ambos lados de la consola (izquierda, arriba, triángulo y círculo). Para ir cambiando de instrumento y navegando de una lista de notas a otra, tendrás que usar los botones superiores. Dependiendo de la dificultad, que llega hasta la categoría de 'Imposible' con canciones como 'Ace of Spades 08' o 'Painkiller' entre las más complicadas del juego.

Por supuesto, la gente de *Rock Band Unplugged* se ha ahorrado inventar una forma de hacer que cantes y des el canté allá donde vayas con tu consola. Habrán pensado que es suficiente con los locos del reggaeton en el móvil como para que tengas que cantar tú también en el metro, por lo que la parte cantada de las canciones dependerá también de tu habilidad con los dedos. Prepárate para agilizar tus manos porque vas a necesitar dedos muy, pero que muy rápidos ya que desde el primer nivel, este *Unplugged* supone un reto... veremos a ver quién llega hasta el final.

>Por C. Antón

Canciones exclusivas

SALDRÁN ANTES EN LA VERSIÓN PORTÁTIL

Existen unas canciones exclusivas para el juego de PSP que, eso sí, pasado un tiempo estarán disponibles en el resto de plataformas. Este es el listado:

- 3 DOORS Down - "Kryptonite"
- AFI - "Miss Murder"
- ALICE IN Chains - "Would?"
- AUDIOSLAVE - "Gasoline"
- BLACK TIDE - "Show Me the Way"
- BLINK 182 - "What's My Age Again"
- FREEZEPOP - "Less Talk More Rokk"
- JACKSON 5 - "ABC"
- TENACIOUS D - "Rock Your Socks"







La ficha



Rock Band Unplugged

Desarrolladora: **Harmonix**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: 9 de junio



Plataformas



Idiomas

Textos

ESO SÍ, EL rock duro en inglés... ¡oh yeah!

En la red

Página oficial **www.rockband.com**

PlayStation Network en PSP

COMO A LA gente de Harmonix le gusta innovar siempre, la versión de *Rock Band* para PSP incluirá una característica inédita en la portátil de Sony en ninguno de sus juegos anteriores: una tienda online a la que se puede acceder de forma inalámbrica. La tienda estará mantenida por la PlayStation Network y los jugadores podrán utilizar su cuenta de PlayStation Network, si es que tienen una (como en la versión de PS3). Si no quieres acceder a través de esta tienda, siempre podrás comprar las canciones a través de la PlayStation Store utilizando tu PC y transfiriendo las canciones con el cable USB a la consola.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

GUITAR HERO METALLICA

LLEGÓ LA HORA DEL METAL

La licencia guitarrera por excelencia se pone seria y ahora nos tienta con una entrega monográfica sobre el grupo de metal más adorado del planeta. Los chicos de Metallica nos presentan un juego hecho a medida.

Aparte de la entrega anual a la que nos está acostumbrando la saga (ya se ha anunciado el próximo *Guitar Hero 5*) es evidente que será cada vez más habitual encontrarnos con entregas monográficas de *Guitar Hero*. Tras el éxito rotundo de la entrega de Aerosmith, el formato se consolida gracias al bombazo Metallica.

La entrega del grupo californiano llega inflada al máximo de extras impagables, gracias al trabajo que el propio grupo ha invertido en el desarrollo del juego. James Hetfield, Lars Ulrich, Kirk Hammet y Robert Trujillo han estado encima de todo el proceso de creación, han elegido el 'tracklist', han posado para la captura de movimientos y han elegido con mimo el puñado de extras que podrán irse desbloquenado (actuaciones inéditas, vídeos de conciertos, etc.). Hasta la inclusión del nuevo modo 'Experto+' de la batería se ha añadido por las insistencias de Lars Ulrich, el batera de la banda, que también exigió que se pudiera adquirir un doble pedal para tocar los temas casi igual que lo hace él. El pedal podrá adquirirse por separado por tan sólo 10 euros.

El juego, en general, es todo un regalo para los fanáticos de Metallica, por el diseño, por las canciones (28 de sus temás más míticos más 21 de otros artistas elegidos por la banda por su influencia). Pero, ademásse han incluído los llamados 'Metallifacts', que se desbloquean al superar cada canción. Esto te permite visionar las actuaciones, como si se tratasen de ví-



Dibujos metaleros

UN DVD ESENCIAL PARA FANÁTICOS DEL GRUPO

El rollo documental que incluía el juego de Aerosmith fue un buen regalo para los seguidores del grupo, pero el título de Metallica viene mucho más cargado de regalos. Lo primero, las impresionantes escenas con los alter ego virtuales de los miembros de la banda. Los chicos de Metallica se sometieron a interminables sesiones de captura de movimientos y, así, llevan al juego sus movimientos más característicos. Y también aparecen en versión 'dibujos animados'.







deos musicales genialmente realizados y donde se van apuntando cientos de curiosidades de cada uno de los temas. Es genial sentarse a ver cómo los dobles virtuales de Metallica interpretan 'For Whom the Bell Tolls' y leer todos los datos y anécdotas raras sobre la canción. Y esto está disponible para sus canciones y para todas las de las otras bandas. Además, cada canción desbloqueada contiene su letra completa y un montón de información complementaria.

El juego, por supuesto, incluye todas las novedades que trajo consigo *GH World*

SI ERES FAN DEL GRUPO, NECESITAS UNA COPIA Y UNA VIDEOCONSOLA

Tour, por lo que tienes a tu disposición extras como el modo Estudio de Grabación o las batallas de bandas online y la posibilidad de tocar con cuatro instrumentos, claro. Por eso, sólo si adoras a Metallica, nos parece que esta entrega es, tal vez, la mejor de la licencia hasta la fecha, con la única pega del 'limitado' número de canciones: 49. Que tampoco está nada mal, sobre todo si incluyes las 10, canciones descargalbes del álbum Death Magnetic (compatibles con esta entrega).

› *Por Gustavo Maeso*



PUEDES VER TODAS LAS canciones interpretadas, como si fuese un videoclip, por los 'alter ego' de Metallica.



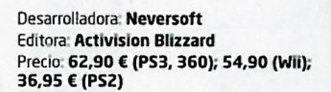
PONTE EN LA PIEL de tu propio grupo, una banda 'tributo' que se gana la vida versionando a Metallica.



LOS MIEMBROS DE LA banda se sometieron a largas sesiones de 'captura de movimientos'.

La ficha

GH Metallica



Desarrolladora: **Neversoft**
Editora: **Activision Blizzard**
Precio: **62,90 € (PS3, 360); 54,90 (Wii); 36,95 € (PS2)**



Lanzamiento: 22 de Mayo

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

LOS EXTRAS Y demás, aparecen con subtítulos

PEGI

www.pegi.info

Multijugador



4 DOS GUITARRAS (O un bajo), la batería y el micro, tanto en casa como a través de Internet.

Tributo a Metallica

EL ARGUMENTO NOS empieza colocando como la genial banda californiana para, después de un concierto, colocarnos en el papel de una banda tributo que busca labrarse un nombre hasta estar a la altura de Metallica, sus ídolos. ¡Ride The Lighting!...

Arriba y abajo



› CARGADO DE EXTRAS
› EL DISEÑO ES impresionante

› POCAS CANCIONES CON respecto a otros GH
› EL MODO EXPERTO+ es para 'semidioses'

Interferencias





GUITAR HERO WORLD TOUR — MASTER OF PUPPETS — GUITAR HERO AEROSMITH

Las notas

9.0



GAMEPRO	9.0
IGN	8.9
EUROGAMER	8.0
GAMESPOT	7.5

EL MEJOR JUEGO de Guitar Hero hasta la fecha, cargado de extras para fanáticos de Metallica.

En la red

Página oficial www.guitarhero.es


A NIVEL GRÁFICO, STAR OCEAN está por encima de la media.



EL SISTEMA DE COMBATE es uno de los mejores del género.



STAR OCEAN: THE LAST HOPE

ROL JAPONÉS EN EL CORAZÓN DEL COSMOS

Una aventura de ciencia ficción a la altura de la ya mítica Star Trek, sólo que con muchos más colorines y un estilo con sabor típicamente oriental.

Los aficionados a la ciencia ficción están de enhorabuena. Por una parte, la nueva entrega de Star Trek, por otra los nuevos juegos de Star Wars (nunca dejará de estar de moda), Riddick repartiendo leña en la oscuridad... Y como guinda este cóctel espacial de rol salido del país del sol naciente. ¿Mantiene el nivel?

Rol activo

Tradicionalmente, este género ha tenido unas señas de identidad bien marcadas. A saber: combates por turnos, largas escenas cinemáticas y montones de ítems que encontrar y niveles que aumentar. *Star Ocean: The Last Hope* no se salva de casi ninguno de estos clichés, con la excepción del sistema de combate. Este se olvida de las pausas y se asemeja al que podemos ver en un juego de acción clásico, con sus combos, contrataques y magias. Es cierto que se le añaden algunos toques, como cambios de personaje 'al vuelo' y algunas opciones estratégicas, pero sigue siendo casi un beat'em up.
Y es este hecho el que consigue engancharnos a los miles de combates que nos esperan durante las más de 40 horas que puede llegar a durar la aventura. Se trata del contrapunto perfecto a las largas (y a veces aburridas) escenas cinemáticas que inundan cada uno de los tres discos de juego.
Otro de los puntos fuertes es el sistema de evolución de los personajes, que nos permite mejorar a nuestros 'soldados' incluso cuando ya han llegado al nivel 70, el máximo, y aún cuando cada uno tenga un tipo de arma prefijado.
Esto choca con el que para nosotros es el mayor fallo del título de Tri-Ace: su sistema para salvar partidas. Y es que tener que encontrar un punto de salvado en medio de un mapa gigantesco, después de haber tenido que ver varias cinemáticas de minutos de duración, puede ser un quebradero de cabeza. Incluso una vez que encontramos dicho punto, sólo contamos con 20 espacios para salvar partida, y eso es muy poco para los fans de este tipo de juegos.
Las pequeñas taras seguirían con una cámara incómoda a veces y algunos momentos de

De película

SALVA A LA HUMANIDAD COLONIZANDO

El argumento de Star Ocean: The Last Hope gira en torno a dos personajes, Edge Maverick y su amiga de la infancia Reimi Saionji. Juntos tendrán que explorar un planeta desconocido con el fin de encontrar el nuevo hogar para la especie humana, después de que la tierra fuera devastada por una guerra nuclear en el tercer conflicto mundial.
Se trata de la cuarta entrega de una saga con mucho pedigrí en Japón. Por suerte para todos los novatos en estas lides, el argumento es un precuela de los tres juegos anteriores, con lo que no es necesario 'empollarse' la Wikipedia para conocer a fondo la historia y personajes de este título, lo último de Tri-Ace.



player RECOMENDADO



EXISTEN UNA MULTITUD de hechizos y ataques especiales



LOS MONSTRUOS SERÁN TÓNICA general en los finales de nivel



tedio absoluto. Pero ni con estas se consigue enturbiar el tremendo potencial jugable de *Star Ocean: The Last Hope*. Tan sólo hay que atender a la gran variedad de misiones secundarias disponibles o al ingente número de extras disponibles una vez que acabemos la aventura sucesivas veces, incluidos varios finales distintos para el hilo argumental principal.

La parte técnica sigue también las directrices de la escuela japonesa, con un diseño extraordinario y gran variedad de personajes y escenarios, pero cierta falta de personalidad en muchos momentos, sobre todo con los inexpresivos personajes más allá de las escenas cinemáticas. Además contrastando con el buen trabajo artístico está un sistema de cámaras que se aleja de la perfección a velocidad de crucero. Durante los combates realiza un buen



trabajo, pero hay es demasiado lenta para ser eficiente. Aún a pesar de todos estos pequeños fallos que lo alejan de la perfección, estamos ante un gran juego de rol exclusivo para Xbox 360. Una compra obligada para todos esos jugadores que ansían un *Final Fantasy*, y una opción interesante para todos los demás.

› Por Juan "Xcast" García

SUS PEQUEÑOS ERRORES LO ALEJAN DE LA PERFECCIÓN, PERO SIGUE SIENDO MUY BUENO

La ficha

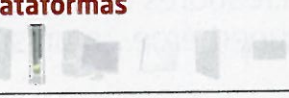


Star Ocean: The Last Hope

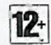


Desarrolladora: **Tri-Ace**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95 €**
Lanzamiento: 5 de Junio 2009

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

OJALÁ HUBIERAN INCLUIDO las voces en japonés.

PEGI



www.pegi.info

La saga

4 SON LAS ENTREGAS anteriores, pero además se acaban de lanzar dos remakes de las primeras versiones en exclusiva para PSP.

Las armas

COMO EN LA EDAD MEDIA › A pesar de ser un juego futurista (se desarrolla en el año 2097), las armas que usan los protagonistas son espadas, arcos y artefactos similares. La culpa es de un extraño blindaje que hace que las armas 'normales' sean completamente inútiles.

Arriba y abajo

↑
› SU GRAN SISTEMA de combate
› ES LARGO Y con muchos extras

↓
› LA CÁMARA ES incómoda
› EL SISTEMA DE guardado de partidas

Interferencias


STAR TREK


STARSHIP TROOPERS


FINAL FANTASY

Las notas

8.4

GAME SPOT	7.5
FAMITSU	8.5
IGN	8.0
OXM	8.5

EL MEJOR JUEGO de rol de los últimos tiempos en llegar a occidente.



En la red

Página oficial **http://na.square-enix.com/starocean/**

INFAMOUS

CONVERTIRSE EN HÉROE ES SÓLO UNA OPCIÓN

Los creadores de Sly Racoon se estrenan en la nueva generación con un juego que te convertirá en un superhéroe... o un supervillano. Tu destino, y el de Empire City, está en tus manos.

Si fueras el encargado de transportar un misterioso artefacto que de repente estalla dejando la ciudad sitiada, contaminada e invadida por extraños seres armados hasta los dientes, convirtiéndote además en una especie de superhéroe... ¿qué harías? ¿utilizarías tus poderes para ayudar a los demás o los aprovecharías en tu único beneficio? A grandes rasgos, ese es el planteamiento de *inFamous*, la primera incursión en la nueva generación de los creadores de Sly Raccoon, pero detrás de esas simples y claras premisas se oculta uno de los juegos más originales y variados de los últimos tiempos.

LA EVOLUCIÓN DE LA TRAMA Y DE COLE DEPENDERÁN DE TU ACTITUD.

inFamous te pondrá en la piel de Cole McGrath en su periplo por averiguar qué se oculta detrás de la explosión que ha sacudido la ciudad... mientras va descubriendo los superpoderes que ha adquirido. Podríamos decir que *inFamous* une lo mejor de *GTA IV*, *Spider-Man* y *Fable*: su desarrollo te dará una grandísima libertad de acción, tendrás superpoderes y, dependiendo de tus actos, te convertirás en héroe o en villano, algo que condicionará todo el desarrollo del juego.

El desarrollo de *inFamous*, en la línea de otros títulos de "tipo GTA", te obligará a cumplir una serie de objetivos principales mientras te bombardean con misiones secundarias de todo tipo, todas ellas de lo más original, siempre en contexto y con una razón de ser más allá del simple aumento de las horas de



CADA MISIÓN DEL JUEGO puede resolverse de muchas maneras diferentes.

Superpoderes

LA ELECTRICIDAD SERÁ TU PRINCIPAL ALIADA

Los poderes de Cole tienen su origen en la electricidad, pero no por ello se limitan a los típicos rayos. Podrás generar ondas capaces de lanzar grandes objetos por los aires, lanzar granadas eléctricas que se pegan al cuerpo de los enemigos, deslizarte por cables y las vías del tren como si llevases patines, sobrevivir a cualquier caída, escalar todo tipo de edificios... Además, tus poderes serán diferentes dependiendo de si eres un superhéroe o un supervillano.



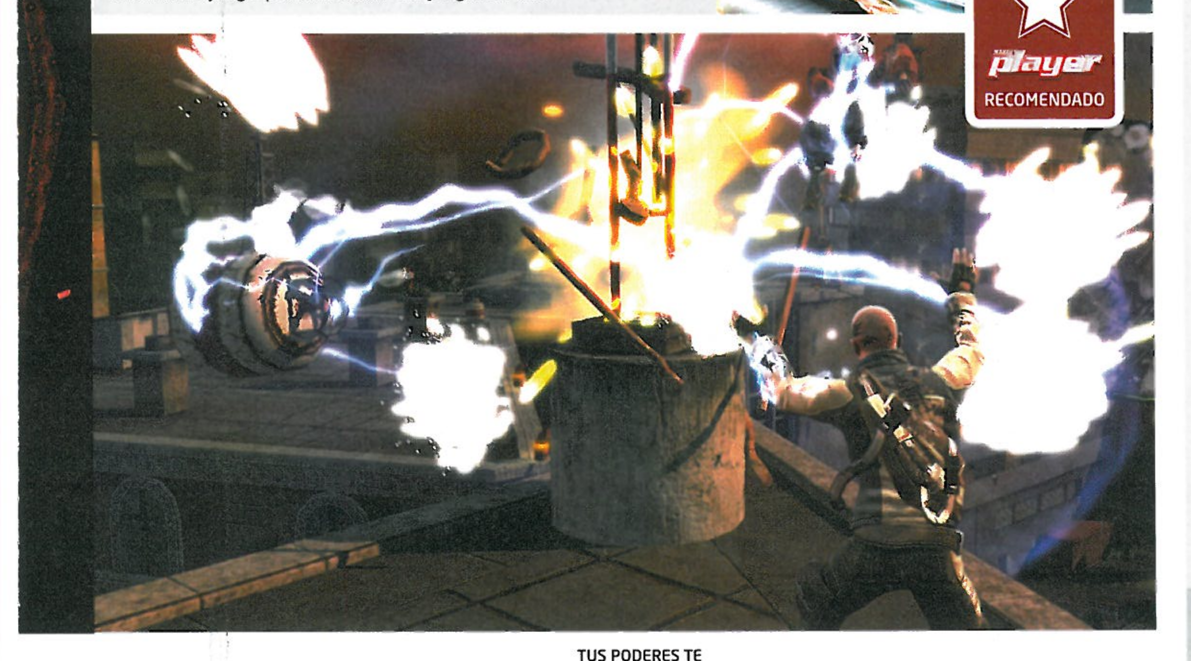
SI ERES UN VILLANO, tus poderes serán de color rojo. Si te conviertes en héroe, serán de color azul.

Conviértete en superhéroe... o en supervillano

TU DESTINO ESTÁ EN TUS MANOS

Todas tus acciones en el juego tendrán repercusión en tu reputación; los ciudadanos de Empire City te adularán o te insultarán... pero eso no será lo importante. La experiencia ganada con cada acción te permitirá evolucionar tus superpoderes hacia el "lado bueno" o hacia el "lado oscuro". Además, todo el desarrollo de la aventura estará condicionado por tu reputación, poniendo a tu disposición únicamente las misiones adecuadas y modificando el argumento y los acontecimientos de la historia acorde con tu forma de ser en el juego. ¡Es como tener dos juegos en uno!

player RECOMENDADO



TUS PODERES TE PERMITIRÁN lanzar rayos, escalar edificios y hasta planear por el aire.

juego. Todas y cada una de las acciones en *inFamous* tienen relevancia; cada enemigo eliminado o apresado, cada ciudadano salvado, cada misión completada te otorgará una determinada cantidad de puntos de experiencia y, lo que es más importante, te convertirá en un héroe o en un villano. De tu reputación dependerá todo el desarrollo del juego. Ser bueno o malo no servirá únicamente para que los ciudadanos te vitoreen o te abucheen a tu paso; tu reputación marcará dos caminos muy diferenciados a la hora de evolucionar tus poderes a cambio de puntos de experiencia y, lo que es más importante, a la hora de asignarte misiones, ya que todo el desarrollo cambiará dependiendo de tu comportamiento. El título de Sucker Punch plantea una nueva forma de entender el género sandbox, su control es increíblemente intuitivo (incluyendo los poderes), su apartado técnico es sublime... No nos equivocaríamos si dijeramos que, junto a *KillZone 2*, ***inFamous*** lo tiene todo para convertirse en el juego de PS3 del año.

› ***Por Lázaro "Doc" Fernández***

La ficha

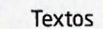
inFamous



Desarrolladora: **Sucker Punch**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **69,95€**
Lanzamiento: 28 de mayo



Plataformas


Idiomas

Voces / Textos

EL DOBLAJE ES tan profesional como el de una película

PEGI




www.pegi.info

¿Quien copió a quién?

EN EL MUNDO del cine, en cuanto una productora lanza una idea original, otra la plagia tan rápido como puede para hacer la competencia. En este caso, inFamous y Prototype parecen tener una base muy similar y lanzarse al mercado con menos de quince días de diferencia. No sabemos muy bien de quien fue la idea original o si ha sido una simple coincidencia; de lo único que tenemos la certeza es de que Prototype estuvo a punto de lanzarse en 2008 y se ha retrasado casi un año; nosotros lo vimos y no nos extraña el retraso en absoluto... ¿será por culpa de la calidad de inFamous? El mes que viene, con Prototype en nuestras manos, quedará resuelto el engima.

Arriba y abajo

› TÉCNICAMENTE ES ESPECTACULAR
› SU LIBERTAD DE acción es casi absoluta

› SI ERES BUENO y te conviertes en un héroe, te perderás las misiones de villano... y viceversa

Interferencias


FABLE


GTA IV


SPIDER-MAN 3

Las notas

9.3

NO ESPERÁBAMOS QUE el título de Sucker Punch fuera tan bueno, variado y completo. Un "must-have".

En la red

Pagina oficial **www.infamousthegame.com**

LET'S TAP

¡TACATÁ! EL RITMO QUE SALE DE UNA CAJA

Despeja la mesa y disfruta de esos ritmos que has aprendido en salas de espera, colas del autobús y largas horas de clase.

Se queda corto y eso duele. *Let's Tap* es uno de esos juegos que te descubre cuál es el concepto con el que se inventó la Wii. El gran Yuji Naka, el creador de *Sonic*, ha sabido reinterpretar incluso el mando de la consola (ahora sin tocarlo) e idear un juego de los que reúnen gente en torno a la Wii y hacen que te diviertas con un placer tan tonto y ancestral como el del ritmo.

Let's Tap se divide en cinco tipos de pruebas que, excepto en el caso del Visualizador (una especie de salvapantallas musical interactivo), proponen la competición de hasta cuatro jugadores. Siempre tendrás que contar con un wiimote y colocarlo delante tuya, boca abajo y sobre la superficie de una caja que permita transmitir suficientes vibraciones al mando. A partir de ahí, usando dedos, las manos enteras o incluso los pies, a base de golpes podrás hacer que tu personaje corra o salte en Maratón, vuele y dispare en Bubble Voyager, puedas sacar una ficha en un *Boom Blox* simplificadísimo o lleves el ritmo en la prueba más simple del título, pero también una de las más atractivas.

EL PADRE DE SONIC HA IDEADO UN JUEGO QUE REÚNE GENTE EN TORNO A LA WII

Con un diseño que no sabes si viene del pasado o del futuro y un concepto tan simple como eficaz, el juguete de Naka es una apuesta segura para los que aman los juegos de ritmo y no pretenden aprender a tocar ningún instrumento en concreto. Lástima que los modos de juego sólo sean cinco, se hacen repetitivos pero es tan bonito y original que atrapa.

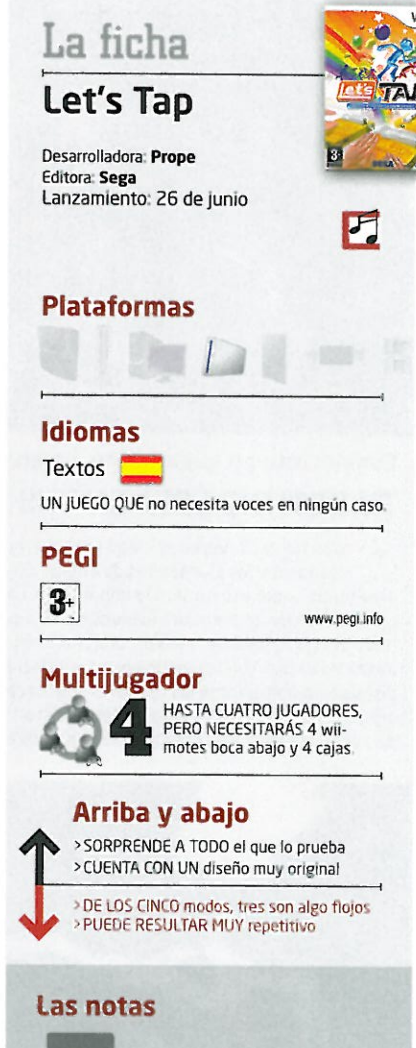
› *Por Chema Antón*



LA IDEA ES QUE detengas con un golpe la selección en una ficha y la saques a base de pequeños toquecitos.



HASTA CUATRO JUGADORES AVANZARÁN por un escenario de psicodelia en el que se puede volar y disparar.



La ficha

Let's Tap

Desarrolladora: **Prope**
Editora: **Sega**
Lanzamiento: 26 de junio

Plataformas

Idiomas

Textos

UN JUEGO QUE no necesita voces en ningún caso.

PEGI

3+

www.pegi.info

Multijugador

4 HASTA CUATRO JUGADORES, PERO NECESITARÁS 4 wiimotes boca abajo y 4 cajas.

Arriba y abajo

› SORPRENDE A TODO el que lo prueba
› CUENTA CON UN diseño muy original

› DE LOS CINCO modos, tres son algo flojos
› PUEDE RESULTAR MUY repetitivo



Las notas

7.5

FAMITSU	7.7
EDGE	8.0

LA ORIGINALIDAD DE la propuesta no tiene competencia, pero sí la variedad de modos.

En la red

Página oficial **www.sega.co.uk/games/let-s-tap**

Los no juegos

UN JUEGO SIN PUNTUACIÓN, ¿ES JUEGO?

El jugador de *Let's Tap* tiene la opción de elegir el modo Visualizador como un modo más de juego entre las cinco opciones propuestas. Cuando lo activa se le da a elegir si quiere que sea al azar, si quiere 'cebarse' con uno de los temas o si quiere, sin embargo, ir saltando de uno a otro de una forma ordenada. A partir de ahí, todo lo que hará el 'jugador' será dar golpes sobre la cajita al efecto, la mesa, o aquel lugar donde haya decidido colocar el mando para que éste vibre y transmite su 'flow' a la 'varita mágica' de la Wii. El efecto va desde simples borrones que pintarrajean un lienzo con un estilo abstracto y en el que poco tiene que aportar el jugador más allá de la intensidad del golpe, a una secuencia de fuegos artificiales sobre los tejados de una ciudad de noche. Cada golpe, un efecto en la pantalla. Ya sea una gota sobre un estanque lleno de peces o una piedra preciosa que aparece. Y sólo por el mero placer de ver cómo interactuas con lo que aparece en pantalla. Recuerda a *Wii Music* en eso, en que lo que haces y por qué lo haces no tiene efecto recompensa en el jugador más allá del placer.



LA CLAVE NO ES la velocidad, sino el ritmo conel que golpees.




EN VELVET ASSASIN TODO va sobre el sigilo. Si te pillan, casi date por muerto.

VELVET ASSASSIN

MATA-HARI: MUÉRETE DE ENVIDIA

Una aventura de espías que ya querría la mítica espía de la Primera Guerra Mundial para sí misma.

La vida del espía es una vida llena de espinas en la que cualquier error se paga muy caro. Sino que se lo digan a Violette Summers, la protagonista de *Velvet Assassin*, que nos cuenta su historia postrada en el lecho de muerte, con la morfina como única aliada.

De esta manera tan poética se presenta esta aventura de sigilo basada en la Segunda Guerra Mundial. Quizá su puesta en escena sea lo más llamativo de un título simplemente correcto, puesto que sus aciertos están enterrados debajo de una pequeña montaña de 'peros'.

Nos referimos por ejemplo al sistema de sigilo. Mientras funciona todo va bien, pero cuando aparecen sus carencias se vuelve una tortura. Con el enemigo parado es de lo más preciso, pero en movimiento se convierte en misión imposible. Luego además están los fallos de IA, con soldados a veces capaces de descubrirnos en la oscuridad a 50 metros de distancia, y otras más ciegos que Stevie Wonder..


CANCERBERO A LAS PUERTAS del infierno. ¿Quieres entrar?

El título

ANTES ERA SABOTAGE

Este juego, venido de tierras alemanas (qué gran ironía, un juego donde los nazis son los malos...), tenía otro nombre originalmente. Se le conocía como Sabotage, pero el hecho de que Electronic Arts anunciará Saboteur provocó este curioso cambio.

Esta sensación de 'quiero y no puedo' se acaba por extender al resto de apartados del juego, dejando una sensación amarga a todo aquel que se atreva a probarlo.

Si bien es cierto que los fans de este tipo de juegos pasarán un buen rato, éste no durará mucho, puesto que además es corto.

>Por Juan "Xcast" García

La ficha

Velvet Assassin



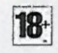
Desarrolladora: **Replay Studios**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: 8 de Mayo



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

VOCES BIEN LLEVADAS pero completamente en inglés

PEGI

18+

www.pegi.info

Arriba y abajo

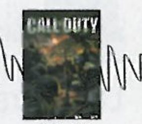
>CUENTA CON UN buen diseño
>HILO ARGUMENTAL SOLVENTE

>DEMASIADO LINEAL
>PRESENTA FALLOS A veces incomprensibles

Interferencias


METAL GEAR

MATA HARI


CALL OF DUTY

Las notas

6.7

IGN	5.0
GAMESPOT	7.5
MERISTATION	6.0
CHEAT CC	7.2

BUENAS PROPUESTAS QUE en la práctica no acaban de salir como se podría esperar.

En la red

Página oficial www.velvetassassin.com


LARA SVETLOVA ES UNO de los protagonistas principales de la aventura. Su origen ruso le facilita el trabajo en San Pesburgo.

MEMENTO MORI

EL DESTINO DEL MUNDO, EN PELIGRO

La sustracción de una obra de arte en el Hermitage de San Petesburgo desencadena una trama conspiranoica con ecos míticos 200 años atrás.

El género de la aventura gráfica, que vive una interesante nueva juventud, se ha volcado en los guiones policíaco-religiosos a lo *El Código Da Vinci*. Como ejemplo nos encontramos con *Secret Files 2, The Hunt for the Puppeteer* y tantos otros.

En este caso, **Memento Mori** plantea una trama de investigación alrededor de la sustitución de un cuadro de un importante museo europeo y su relación con un grupo de poder clandestino y con reminiscencias conspiranoicas.

La sencillez del desarrollo de la aventura la hace apta para recién llegados al género y sus ocho finales apuntan, en principio, a una rejugabilidad poco habitual en aventuras del mismo corte.


LA CALIDAD GRÁFICA DE su motor 3D propio le brinda un aspecto muy atractivo.

Al mismo tiempo, es justo decir que *Memento Mori* es sencillo, resumiendo su desarrollo de puzzles a acciones evidentes y que los más sesudos no considerarán como un reto apto a sus capacidades.

El juego alterna a sus dos protagonistas, la detective de la Interpol de origen ruso Lara Svetlova y el falsificador de arte Maxime Durand, a lo largo de localizaciones como Lyon, San Petesburgo y Finlandia de forma automática. Ambos disponen de medios habituales en la actualidad como internet y teléfono móvil, que consiguen dotar al juego de un grado de verosimilitud muy agradable.

Uno de los aspectos más destacables es el del acabado gráfico: el diseño de escenarios innova con un motor propio 3D y movimientos de cámara prefijados que le dan a *Memento Mori* ese aspecto novedoso y de calidad que le diferencia del resto de aventuras del catálogo actual. Sin duda, un punto a favor que produce que la experiencia de juego se vea gratificada en un aspecto que muchos aventureros habíamos dejado de lado en nuestro nivel de exigencia.

Memento Mori ofrece jugabilidad tradicional junto con un aspecto de última generación y varios finales. Toda una opción para iniciarse en el género padre de los juegos para PC.

>Por Juanma Castillo



La ficha

Memento Mori

Desarrolladora: **DTP**
Editora: **Planeta DeAgostini**
Lanzamiento: Ya disponible
Precio: **29,95€**

Plataformas

Idiomas

Voces — Textos

LA LABOR DE doblaje es de calidad.

PEGI

16+

www.pegi.info

Arriba y abajo

>GRAN MOTOR GRÁFICO 3D.
>8 FINALES QUE favoren la rejugabilidad.
>LA BANDA SONORA es espectacular.

>ES MÁS LINEAL de lo que parece.
>LA TRAMA FLOJEA en su desarrollo.

Las notas

7.5

MERISTATION 7.0

UNA BUENA AVENTURA con detalles de lujo que habría sido redonda con un guión más interesante.

En la red

Página oficial www.mementomori-game.com

¿BOMBARDEAR? SÍ, ES UNA ORDEN

¿Estrategia o acción? Eso se preguntan los que juegan a Battlestations. Como elegir entre papá o mamá.

En el año 2007 se lanzó un juego peculiar, de esos que hacía falta querer jugar para sentirse atraidos. *Battlestations: Midway* mezclaba estrategia y acción a partes iguales y proporcionaba una experiencia única en la que el mayor fallo era un apartado gráfico lastrado por los diversos cambios de plataforma que sufrió en su desarrollo.

Tan sólo un año y medio después, los chicos de Eidos Hungría tienen preparado para el despegue una secuela, esta vez aprovechando la potencia de las máquinas de última generación. Ése es el mayor cambio que notamos al poner el disco a girar. Ahora todo es bonito. El agua tiene transparencias, las texturas dan el pego, el número de elementos en pantalla ha aumentado vertiginosamente...

Y lo que es aún mejor, hemos dejado atrás toda esa amalgama de tutoriales que ocupaba nuestra primera hora en la entrega primigenea. Todo sigue siendo muy simulador, pero se muestra algo más accesible. Seguimos siendo el comandante de una flota por mar, aire e incluso tierra (con la nueva mecánica de conquista de islas) y damos órdenes a nuestras unidades mientras controlamos una de ellas en concreto (a nuestra elección).

Las mejoras aparecen en los modo de juego, con dos campañas distintas y en el apartado multijugador que hará disfrutar a todos los jugadores que se aventuren a echar una partida a *Battlestations: Pacific*. Sigue siendo un juego 'especialito', quizás no apto para todos lo públicos, pero ampliamente mejorado.

› *Por Juan "Xcast" García*



LOS DUELOS AÉREOS SON el punto álgido en la parte de acción del juego de Eidos Hungría.





CHOCA VER UN JUEGO de aviones y barcos dentro del género de estrategia. Pero Battlestations Pacific apuesta por lo exótico.







LOS ENTORNOS DEL TÍTULO de Grin son inmensos y tienen un nivel de detalle impresionante.

BIONIC COMMANDO

NINGÚN CLÁSICO ENVEJECIÓ TAN BIEN

Grin devuelve la vida al mítico título de Capcom y le da una nueva vuelta de tuerca al manido género de los shoot'em-up.

Dicen que cualquier tiempo pasado fue mejor... y en esto de los juegos el refrán tiene razón muchas más veces de las que nos gustaría aunque, por suerte, no es en absoluto aplicable al título que nos ocupa.
Grin ha tomado el concepto del *Bionic Commando* clásico y le ha dado un aspecto más realista, lo ha englobado en el género shoot'em-up y le ha dotado de una perspectiva en tercera persona, dando forma a uno de los juegos de acción más originales y divertidos que han pasado por nuestras manos últimamente. Junto al desarrollo shooter, el elemento clave en la jugabilidad de *Bionic Commando* (tanto en éste como en el clásico) es el uso del brazo biónico de su protagonista. Tras un extenso tutorial, serás capaz de utilizar el brazo biónico para alcanzar zonas lejanas y colgarte de ellas al más puro estilo Spider-Man, de agarrarte a los enemigos y "recoger" el brazo para propinar una patada mortal, de usarlo para coger grandes objetos y lanzarlos contra los enemigos...
Por primera vez en mucho tiempo, un juego te obligará a aprender para poder jugar, ya que el uso del brazo no resulta especialmente sencillo.
Junto a un modo historia muy bien construído y con una más que correcta curva de dificultad, el título de Grin se completa con un divertido modo multijugador para expertos en el manejo del brazo biónico.

› *Por Lázaro "Doc" Fernández*

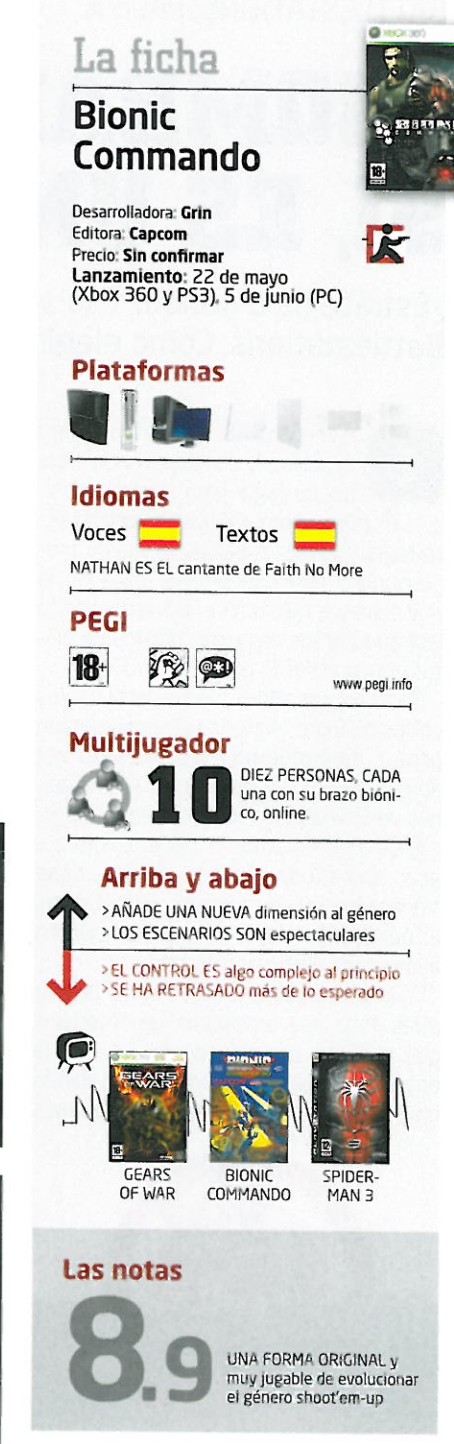




Mucho más que un "simple" brazo biónico

UN AUTÉNTICO "ONE MAN ARMY"

Si bien el brazo biónico le otorga a Nathan un poder mayor que el de la mayoría de sus enemigos, no es lo único que le hace letal. Nathan es capaz de utilizar cualquier arma que encuentre por el escenario y hasta de atacar a cualquier enemigo cuerpo a cuerpo.



La ficha

Bionic Commando

Desarrolladora: **Grin**
Editora: **Capcom**
Precio: **Sin confirmar**
Lanzamiento: 22 de mayo (Xbox 360 y PS3), 5 de junio (PC)

Plataformas

Idiomas

Voces · Textos

NATHAN ES EL cantante de Faith No More

PEGI

18+

www.pegi.info

Multijugador

10 — DIEZ PERSONAS, CADA una con su brazo biónico, online

Arriba y abajo

› AÑADE UNA NUEVA dimensión al género
› LOS ESCENARIOS SON espectaculares

› EL CONTROL ES algo complejo al principio
› SE HA RETRASADO más de lo esperado

GEARS OF WAR · BIONIC COMMANDO · SPIDER-MAN 3

Las notas

8.9 UNA FORMA ORIGINAL y muy jugable de evolucionar el género shoot'em-up

EL USO DEL BRAZO BIÓNICO ES TODO UN SOPLO DE AIRE FRESCO PARA EL GÉNERO



LAS PRESAS DE SUELO son los ataques más efectivos de todo el juego y pueden acabar en sumisión o K. O.

UFC 2009: UNDISPUTED

TODO VALE PARA SER EL CAMPEÓN

La "lucha extrema" se estrena en la nueva generación con un título que recrea a la perfección la disciplina deportiva más salvaje.

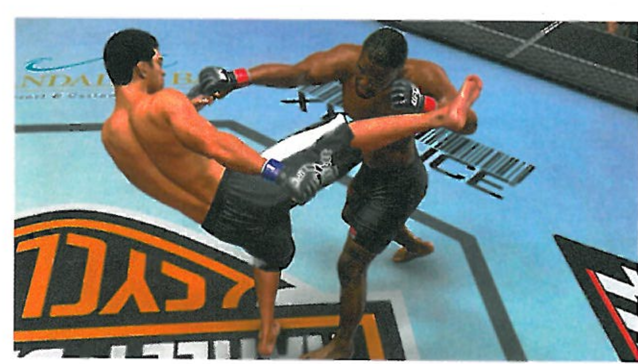
Aunque en nuestro país se dio a conocer, muy fugazmente, hace años (como "Lucha Extrema", por cierto) y no hemos tenido oportunidad de seguir sus evoluciones, el Ultimate Fighting Championship sigue siendo uno de los espectáculos más seguidos en lugares como Estados Unidos o Japón.

El UFC es una disciplina deportiva a medio camino entre el boxeo y el wrestling, con unas reglas muy permisivas y en la que el objetivo es vencer al oponente por K.O. o por sumisión; en los combates de UFC se dan cita disciplinas como Muay Thai, boxeo, Jiu-Jitsu Brasileño, Judo, etc. El juego recoge todas y cada una de las técnicas utilizadas y las reparte entre los más de ochenta personajes diferentes (divididos en cuatro categorías de peso).

Su sistema jugable es bastante complejo y diferencia las posibilidades dependiendo de la situación en la que nos encontremos; la gracia es saber encadenar ataques... o saber escaparse de ellos. Por ejemplo, puedes realizar un combo de golpes de pie pero, si tu enemigo te agarra y te tira al suelo, tendrás que aprender a cubrirte de sus ataques, a revolverte e incluso a devolverle la presa, atacándole a él y hasta realizando una llave de sumisión. Cada tipo de luchador y cada situación requiere una depurada técnica: hay personajes que no golpean con mucha fuerza, pero pueden hacer que se rinda su oponente con una llave; a otros les bastan dos patadas para dejar K.O. al adversario.

A medio camino entre el Wrestling y el boxeo, UFC 2009 es un título que gustará tanto a los fans del deporte como de la lucha.

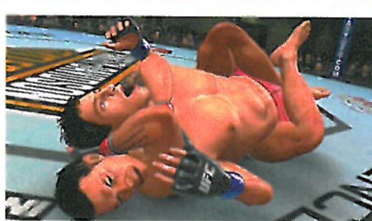
› *Por Lázaro "Doc" Fernández*

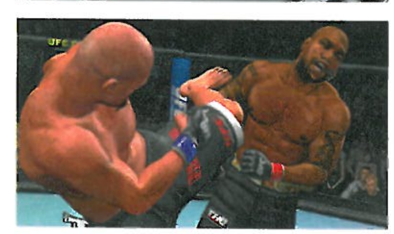


Modo Carrera

DISEÑA A TU PROPIO CAMPEÓN

En el modo carrera tendrás que personalizar a tu luchador, elegir sus técnicas y su estilo de lucha y entrenar día a día con los diferentes instructores. De tus entrenamientos en velocidad, fuerza y resistencia dependerá el destino de tu campeón.







La ficha

UFC 2009: Und.

Desarrolladora: **Yuke's**
Editora: **THQ**
Precio: **64,95€**
Lanzamiento: 22 de mayo

Plataformas

Idiomas

Voces — Textos

LAS VOCES SON de comentaristas reales de la UFC

PEGI

16+

www.pegi.info

Multijugador

2 — LA EXPERIENCIA MULTIJUGADOR es de lo más divertida, aunque solo para dos jugadores.

Arriba y abajo

› INCLUYE MODOS DE juego on-line
› AMPLÍSIMA SELECCIÓN DE personajes jugables
› LA LISTA DE movimientos a aprender es inmensa
› EL RITMO DEL modo carrera es algo lento

Interferencias

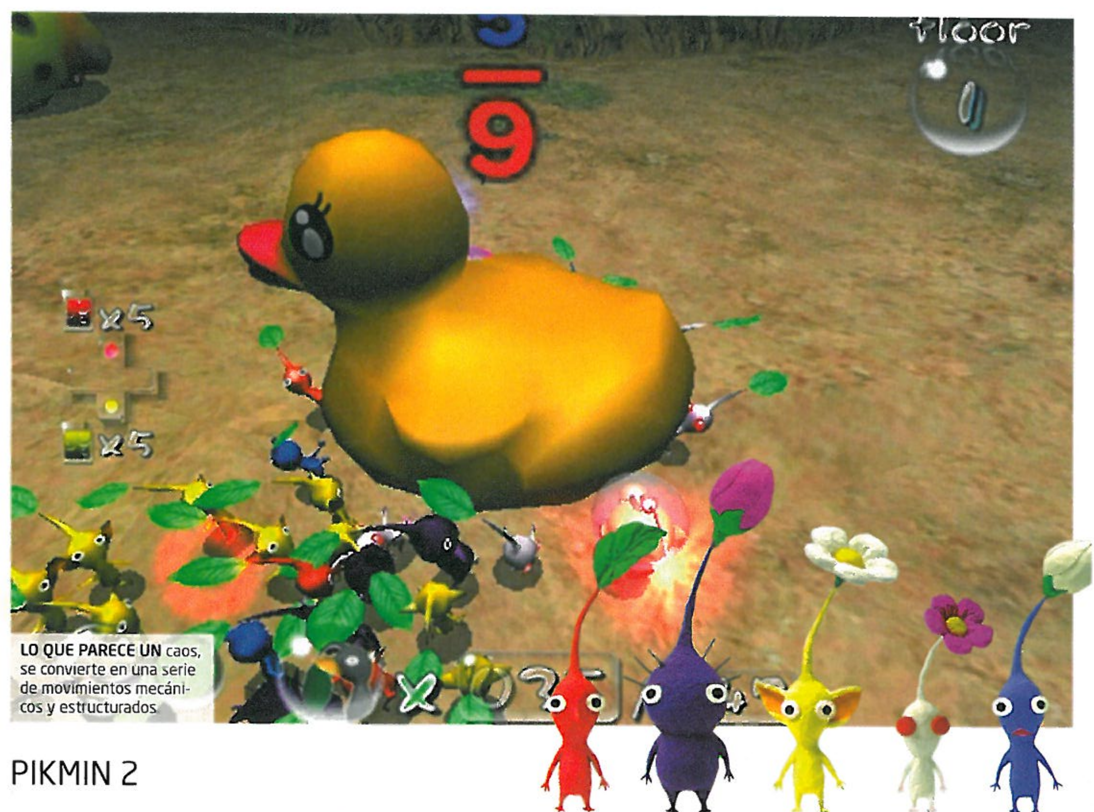




LEGENDS OF W.M. — DEFJAM VENDETTA — FIGHT NIGHT R. 3

Las notas

8.3 — A MEDIO CAMINO entre el género beat'em-up y el deportivo, UFC gustará a todo tipo de aficionados.



LO QUE PARECE UN caos, se convierte en una serie de movimientos mecánicos y estructurados.

PIKMIN 2

CAPITÁN OLIMAR AL RESCATE DE HOCOTATE

No puedes perderte la secuela de este clásico juego de estrategia y puzles de GameCube adaptado a los nuevos controles de la Wii.

Tras que el Capitán Olimar con ayuda de los adorables Pikmin recupera las piezas de su nave y por fin regresa a su planeta natal se encuentra una sorpresita. La fábrica en la que trabajaba Hocotate S.L. se encuentra en crisis. El presidente se ha visto obligado a venderlo todo y la única solución es que nuestro querido capitán regrese al planeta de los Pikmin a conseguir tesoros (chatarra) para cambiarlos por dinero. Sin embargo, en esta ocasión Olimar viajará al planeta de los Pikmin con un compañero para ayudarle en las tareas de recolección. La dinámica del juego es la misma que en GameCube. Olimar y Luis forman un equipo que con la ayuda de los Pikmin deben recopilar objetos en las diferentes zonas y mazmorras. Dirigen a los Pikmin que se cargan a los enemigos, eliminan obstáculos y transportan los objetos a la nave. El número de Pikmins que necesitamos será determinante para superar obstáculos y acceder a otras zonas del mapa y transportar los objetos. Por eso, necesitaremos reunir el máximo de Pikmins posibles, un ejército si es preciso. En esta entrega, a los ya clásicos píkmins, rojo, azul y amarillo se les suma dos especies nuevas, los morados y los blancos. Los Pikmins se reproducen muy rápidamente a medida que su nave nodriza "la cebolla" va acumulando energía. En esta ocasión, las misiones tienen un tiempo limitado. Cuando llegue la noche deberemos agrupar a nuestros aliados y protegernos de las alimañas que nos acechan en la inmensa oscuridad.

> *Por Reikax (www.yonosyfreak.com)*



EN ESTA OCASIÓN ES clave la colaboración entre Luis y Olimar para la estrategia de recogida.



La ficha

Pikmin 2



Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Textos

NO TE PIERDAS los chistes y comentarios.

PEGI

3+

www.pegi.info

Control mejorado

UN SISTEMA DE control mejorado gracias al Wiimote y el Nunchuk que representa una nueva experiencia de juego.

Arriba y abajo

> SIN TIEMPO LÍMITE para cada misión
> PUEDE RESULTAR MUY adictivo

> LOS PERSONAJES NO hablan
> ALGO REPETITIVO

Interferencias



WORMS 3D



LEMMINGS



CURRIS DE FRAGGLES

Las notas

8.0

Meristation 7.5

UN GRAN EQUILIBRIO entre estrategia, puzles y gestión de recursos.

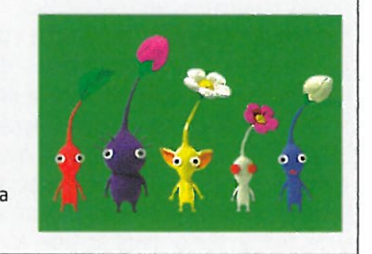
En la red

www.greysanatomyvideogame.com

Modo multijugador

MÁS DE UNO

En esta entrega se han incluido varios modos multijugador que añaden un nuevo aliciente al título y, sobre todo lo alargan de forma infinita.



VALKYRIE PROFILE: COVENANT OF THE PLUME

UNA VENGANZA CONTRA LAS DIOSAS

Un título oscuro que engancha por su trama y sus personajes, pero que se aleja del público español por su complejo inglés.



EL SISTEMA DE CUADRÍCULAS es sencillo de dominar, pero los combates pueden llegar a ser imposibles.

La primera incursión de la saga *Valkyrie Profile* en la portátil de Nintendo viene acompañada de grandes cambios respecto a sus hermanas de sobremesa. En esta ocasión nos pondremos en el pellejo de Wylfred, un joven que clama venganza contra las valkirias después de que éstas designaran a su padres como un elegido o Einherjar, perdiendo éste la vida en combate, y sumiendo a su familia en la más trágica de las miserias. Pero la vida de nuestro protagonista no se ha caracterizado precisamente por brindarle la suerte que se merece, y en el primer combate a modo de tutorial del juego, perderá la vida al intentar salvar la de su mejor amigo.

Es en este momento cuando, justo antes de morir, una entidad divina desconocida hasta el momento llamada La Diosa de la Pluma le ofrece burlar a la muerte para llevar a cabo su venganza, por encima de todas las cosas. Él acepta, y desde ese momento tendrá en su poder una Pluma con la cuál podrá desatar todo el poder de sus aliados, a cambio de que estos pierdan al final del combate la vida.

Combate

ESTILO AJEDREZ

Usaremos como máximo a cuatro aliados, con sus virtudes y debilidades (arqueros, magos, lanceros, guerreros cuerpo a cuerpo), que moveremos en la cuadrícula hasta los enemigos. Cada uno estará asignado a un botón (A, B, X o Y), y según pulsemos esos botones iremos realizando combos, que se verán potenciados según tengamos ubicados a nuestros personajes.



HA OPTADO POR EL RPG TÁCTICO EN EL QUE NO SE USA LA PANTALLA TÁCTIL

En definitiva, una trama muy interesante y emotiva en la cuál se nos presenta a nuestro protagonista como un ser desgraciado que ha de envilecerse para poder vengar su tragedia familiar.



La ficha

Valkyrie Profile: Covenant of the Plume

Desarrolladora: **Tri-Ace / Square Enix**
Editora: **Koch MEdia**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces 🇬🇧 Textos 🇬🇧

PUEDE SUPONER UNA barrera para muchos usuarios.

PEGI

12+

www.pegi.info

Arriba y abajo

> UNA TRAMA ÉPICA
> COMBATES GRÁFICAMENTE VISTOSOS

> EN INGLÉS, Y bastante complicado
> DIFICULTAD, EN OCASIONES, desesperante

Varios finales

ALREDEDOR DE UNA veintena de personajes se unirán a la gesta de Wylfred. La causa compartida por todos ellos hará que el juego vaya por unos u otros derroteros. De hecho, su destino influirá en los diversos finales del juego que podremos presenciar.

Las notas

8.0

VANDAL	8.0
EUROGAMER	6.0
EDGE	7.0
NGAMER	7.9

ARGUMENTO APASIONANTE, LOS personajes profundos, y las batallas desafiantes.

Valkyrie Profile: Covenant of The Plume ha optado por el RPG táctico. No utilizaremos para nada la pantalla táctil, todo será manejado a través de los botones y las crucetas. Tenemos un mapa donde dispondremos de diferentes localizaciones, tras elegir una de ellas, podremos visitar tiendas para aprovisionarnos y tabernas donde enterarnos un poco más de la historia; luego, irremediablemente, tendremos la dosis de trama a través de escenas estáticas e ilustraciones de los personajes, tras lo cuál vendrá el meollo del asunto, los combates.

Entretenido, serio, con una historia apasionante y un control simple para un sistema complejo, pero con una traba idiomática. **› *Por José Luis Villalobos***

RHYTHM PARADISE

DALE RITMO A TU NINTENDO DS

Déjate de entrenar la mente, aprender idiomas y practicar matemáticas. *Rhythm Paradise* te enseñará a seguir el ritmo como un auténtico músico.

Gracias a Nintendo DS hemos ejercitado nuestra mente, perfeccionado nuestras matemáticas, aprendido idiomas... lo que no esperábamos es que también pudieramos mejorar nuestro ritmo a través de uno de los títulos más divertidos del catálogo de la portátil. Eso sí, no pienses que *Rhythm Paradise* es un título de la serie Training, ni mucho menos... su estructura, basada en pequeños mini-juegos, y su aire desenfadado lo convierten en una especie de *Wario Ware* en el que todos los niveles ponen a prueba tu capacidad rítmica.

Siguiendo un sencillo patrón rítmico (el clásico 4/4) a diferentes velocidades (y con diferentes melodías, claro), el juego nos obligará a marcar el ritmo con el stylus, a dejarlo sobre la pantalla el tiempo justo o a deslizarlo en una dirección, siempre llevando el ritmo y realizando todo tipo de figuras rítmicas. *Rhythm Paradise* está compuesto por más de 40 mini-juegos; en ellos tendremos que realizar tareas tan peregrinas como participar en un coro de tres voces, unirte a un grupo de fans (y dar palmas y saltar al ritmo de la música), formar parte de los bailarines de un dueto, recoger una cosecha y librarte de los topos a ritmo de salsa... Cada mini-juego completado a la perfección te dará una medalla de oro y, cuantas más tengas, a más extras podrás acceder, entre ellos los juegos infinitos.

Aunque la puesta en escena raya en lo absurdo, la banda sonora de cada uno de los niveles ha sido compuesta por Tsunku (productor, letrista y cantante japonés) y otros grupos como Canary Club y The Possible. Si crees que los juegos de tipo *Guitar Hero* son demasiado serios, atrévete con *Rhythm Paradise*, no te arrepentirás.

› *Por Lázaro 'Doc' Fernández*



CADA MINIJUEGO ES DIFERENTE, pero en todos ellos, la clave está en llevar el ritmo.



La ficha

Rhythm Paradise

Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **34,95 €**
Lanzamiento: 29 de mayo

Plataformas

40 MINIJUEGOS CONFORMAN LA oferta de Rhythm Paradise... sin contar con los modos "infinitos", los niveles Remix...

PEGI

3+

www.pegi.info

Arriba y abajo

› TAN CÓMICO Y original como los Wario Ware
› SU BANDA SONORA es genial
› ALGUNOS NIVELES SON algo frustrantes
› SE ECHA EN falta un modo multijugador

Las notas

9.1

GAMEPRO	10
NINTENDO MAG	8.2
IGN	9.0
1UP	8.3

UN TÍTULO ORIGINAL, muy gracioso y que pondrá a prueba tus dotes rítmicas y musicales.

En la red

Página oficial **www.nintendo.es**

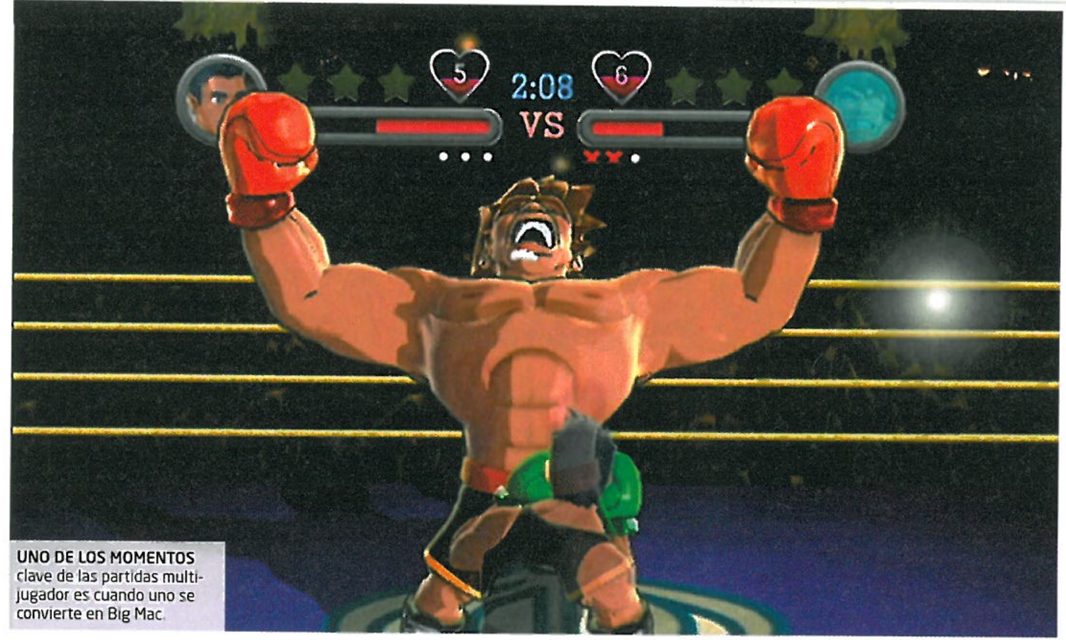
EL JUEGO ESTÁ A MEDIO CAMINO ENTRE WARIO WARE Y GUITAR HERO



José Maya nos enseñó a jugar

UN PROFESOR DE AUTÉNTICO LUJO

Aunque en un principio, nos habría costado relacionar el universo nipón y absurdo que presenta *Rhythm Paradise* con algo tan nuestro como el flamenco, el bailaor José Maya nos mostró lo cerca que están los conceptos de una y otra cosa. En palabras de Maya, todo en el universo es ritmo: la medición del tiempo, la frecuencia de los rayos del sol, el palpitar de nuestro corazón... En un aula de la Escuela de Flamenco Amor de Dios tuvimos oportunidad de participar en varios ritmos flamencos y comprobamos que el ritmo es algo totalmente universal.



UNO DE LOS MOMENTOS clave de las partidas multijugador es cuando uno se convierte en Big Mac.

PUNCH-OUT!!

DIRECTO AL CORAZÓN DE LOS NINTENDEROS

Quince son muchos años sin noticias de una saga. El remozado *Punch-Out!!* de Wii recupera lo mejor de ésta.

Uy! ¡uy! ¡uy! ¡Qué mal me huele lo de Nintendo! No hace falta ser un premio Nobel para darse cuenta de la estrategia de nostalgia que utiliza Nintendo desde hace un tiempo. Y a veces hasta funciona.

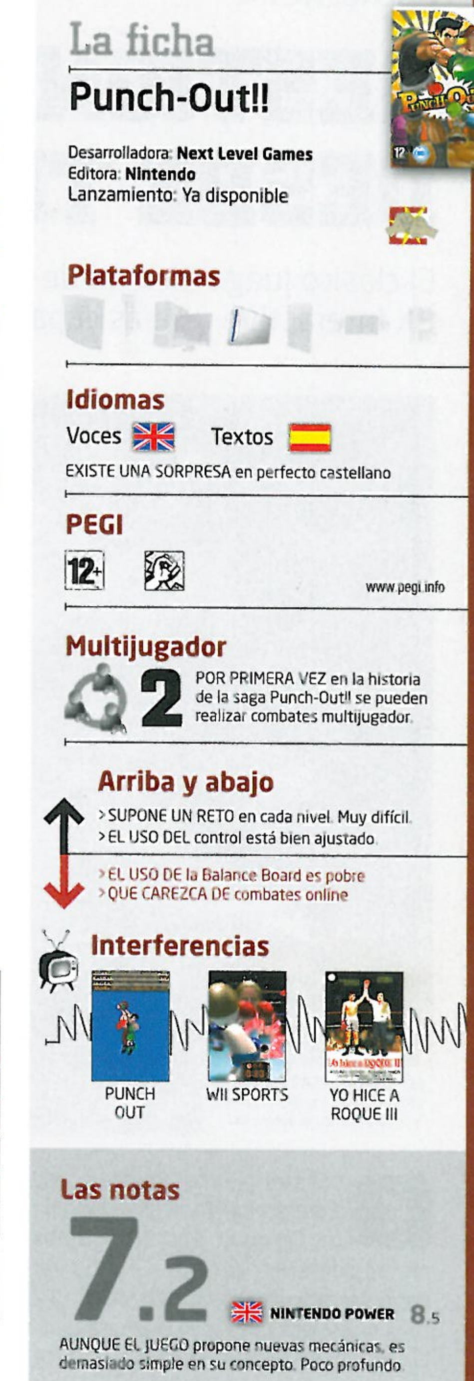
Con *Punch-Out!!* puede que lo haga porque fue un título que marcó el género de lucha en NES hace años y, desde luego, la versión de Wii lo mejora en todos los aspectos.

Sí es cierto que la mecánica del juego ofrece poca profundidad. Se trata de averiguar cuál es el punto flojo del oponente y luego practicar hasta empezar a hacerle daño y terminar ganándole, cuestión de tiempo. Y también es cierto que la inclusión de la Balance Board no es más que cuestión de rellenar el catálogo de la 'plataforma' de *Wii Fit* con alguna utilidad más antes de que acaben debajo de las camas de medio mundo.

Por lo demás, tú eliges si quieres sudar o no con control de wiimote y nunchuk o clásico (tipo NES) y una sucesión de enemigos, a cual más difícil. Es largo, difícil, entretiene y encima incluye un multijugador antes inexistente. No es un juego indispensable, pero sí uno de esos que duran.

› *Por Chema Antón*

LOS GOLPES ESPECIALES PERMITEN que avances más rápido, pero no son indispensables.



La ficha

Punch-Out!!

Desarrolladora: **Next Level Games**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces (inglés) Textos (español)

EXISTE UNA SORPRESA en perfecto castellano

PEGI

12+

www.pegi.info

Multijugador

2 — POR PRIMERA VEZ en la historia de la saga Punch-Out!! se pueden realizar combates multijugador.

Arriba y abajo

› SUPONE UN RETO en cada nivel. Muy difícil.
› EL USO DEL control está bien ajustado.
› EL USO DE la Balance Board es pobre
› QUE CAREZCA DE combates online

Interferencias

PUNCH OUT — WII SPORTS — YO HICE A ROQUE III

Las notas

7.2

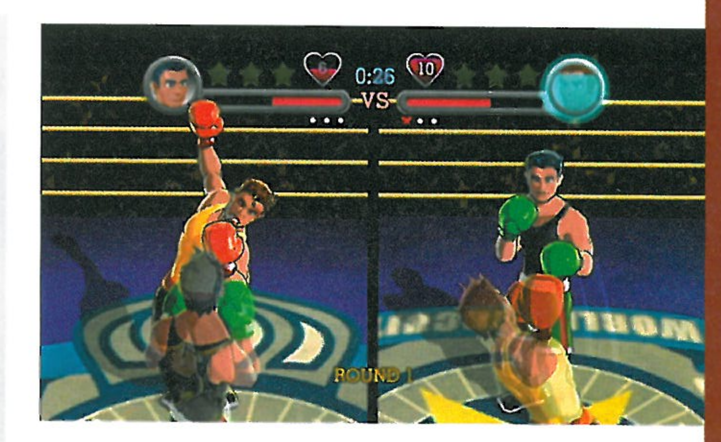
NINTENDO POWER 8.5

AUNQUE EL JUEGO propone nuevas mecánicas, es demasiado simple en su concepto. Poco profundo.

Multijugador

TU PROPIO MR. HYDE SE LLAMA BIG MAC

***P**unch-Out!!* permite partidas multijugador de dos jugadores con la pantalla partida. Ambos jugadores tendrán la opción de personalizar a su Little Mac, que pasará a llamarse Little (y su perfil). Existe un extra que el Big Mac que funciona como los golpes estrella del modo normal cada golpe sin defensa puede generar una estrella para ser usada en un golpe especial. En multi, el personaje se transforma en un gigante durante unos segundos.



EMERGENCY 4

GESTIÓN DE CRISIS DESDE TU ORDENADOR

El clásico juego alemán de emergencias llega a España de la mano de FX Interactive. ¿Serás capaz de coordinar mucho más que un 112?


EL TIPO DE DESASTRES alcanza niveles épicos a medida que avanzas en la campaña


GRÁFICAMENTE, EL JUEGO ESTÁ algo limitado y no ofrece muchas resoluciones.

Confieso que me acerqué a este *Emergency 4* con más que reparos. No me convencía su planteamiento, pero el elenco de fans a nivel internacional, las webs, los campeonatos y el furor en general que rodea a esta saga, me hizo darle una oportunidad. Y vaya si mereció la pena.

El juego de Sixten Tons te pone en la piel de un gestor de un servicio de Emergencias que incluye desde ambulancias, pasando por policía, bomberos e incluso ingenieros. Todo ello organizado para resolver eventos tan dispares como el típico desvanecimiento de un peatón, pasando por crisis nerviosas, pequeños incendios, explosiones y auténticos desastres naturales o de origen humano. La cantidad de misiones y su variedad es apabullante.

Tu función es ordenar a cada unidad qué debe hacer: atender a un herido, evacuar víctimas, sofocar incendios, retirar vehículos, reventar puertas en edificos en peligro, perseguir ladrones... Es de todo menos monótono y repetitivo.

SI ALGO HAY QUE ADMITIR DE **EMERGENCY 4** ES SU NIVEL DE ADICCIÓN


EL USO DE VEHÍCULOS aéreos cambia el juego y le da una nueva dimensión.

Al mismo tiempo contarás con un presupuesto que te permitirá conseguir nuevas unidades y equipar tus vehículos con todo tipo de especialistas, bomberos con máscaras de oxígeno, Tiradores GEO, Negociadores...

Además, un acertado diseño de niveles, sus posibilidades online por turnos en los modos "Desafío" y "Emergencia", y su demencial precio (aunque se trate de un juego con ya tres años en su pais de origen), lo convierten en una compra obligada.

› *Por Juanma Castillo*

La ficha







Emergency 4

Desarrolladora: **Sixteen Tons**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **9,95€**
Lanzamiento: Ya a la venta

Plataformas

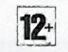


Idiomas

Voces / Textos

UN DOBLAJE A la altura de FX Interactive

PEGI



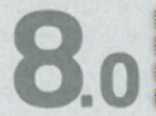


www.pegi.info

Requerimientos

PC > WINDOWS XP/VISTA / Pentium IV 1,8 GHz / 512 MB de memoria RAM / 2 GB de espacio en el disco duro / Tarjeta gráfica de 128 MB (ATI 9200 o superior, NVidia 5500 o superior) / DVD-ROM / Tarjeta de sonido

Arriba y abajo



> ¿PERO CÓMO PUEDE ser tan divertido?
> LAS INFINITAS POSIBILIDADES
> GRÁFICAMENTE CHIRRÍA BASTANTE

Las notas

8.0

TOTAL PC GAMING	8.0
PC GAMER UK	7.9
PC FORMAT	7.6
PC ZONE UK	6.5

CON UNOS GRÁFICOS a la altura de 2009 sería un juego de sobresaliente. El precio le suma enteros.

En la red

Página oficial www.emergency4.de/en

MUSHROOM MEN: LAS GUERRAS ESPORA

UN CHAMPIÑÓN PARA UNIRLOS A TODOS

Por fin las sufridas setas tienen su oportunidad. Tras siglos de Marios que las han sometido, ha llegado su hora.



EL PODER ESPORA PERMITE manipular objetos que hayan sido contaminados

NO SÓLO LAS SETAS han sufrido la transformación debido al meteorito. Otras criaturas pueblan el mundo de juego.

LA HABILIDAD PARA CONSTRUIR distintas armas es de lo más atractiva.

Bajo la premisa de devolver al sector micológico al lugar que le pertenece tras años de 'agravios', *Mushroom Men: Las Guerras Espora* le cede el testigo a estas pequeñas fungiformes.

La excusa es sencilla: un meteorito caído en la tierra ha modificado genéticamente zonas de bosque y las setas han cobrado vida. Se han constituido en sociedades y deben lidiar con el resto de criaturas mutadas y ligeramente encabronadas por el invasor extraterrestre.

Con una estructura de plataformas clásico en 3D, *Mushroom Men* presenta un diseño artístico cercano al genio American McGee donde nuestro protagonista avanzará en misiones donde el salto, el combate y la manipulación de objetos y puzzles será de vital importancia para sortear unos niveles muy bien diseñados.

Especial mención merecen las distintas armas que nuestro protagonista podrá utilizar y que él mismo se construirá a partir de los distintos objetos que vaya encontrando. Armas de perforación, contundentes, a larga distancia, etc.. formadas por chapas, imperdibles, gomas, etc... un dechado de originalidad. Al mismo tiempo, nuestra seta, usará una mano loca adhesiva para, a modo de brazo a lo *Bionic Commando* acceder a lugares de otro modo inaccesibles.

El juego se convierte así en un descubrimiento para los usuarios de Wii y una compra obligada por todo aficionado.

› ***Por Juanma Castillo***



La ficha

Mushroom Men: Las Guerras Espora

Desarrolladora: **Red Fly Studios**
Editora: **Koch Media**
Precio: **56,99 €**
Lanzamiento: Ya a la venta

Plataformas

Idiomas

Textos

DEBERÍAN INVENTAR UN 'mushroomlish' para el juego.

PEGI

12+

www.pegi.info

Interferencias

BIONIC COMMANDO — SONIC — EL DÍA DE LOS TRÍFIDOS

Arriba y abajo

› ACABADO GRÁFICO A la altura de la generación.
› LAS DISTINTAS ARMAS dan mucho juego.
› AL PRINCIPIO CUESTA hacerse con el manejo.

Las notas

9.0

GAMESPOT	7.0
VIDEOGAMER	7.0
THUNDERBOLT	8.0
IGN	7.5

LAS NOTAS MUNDIALES no son justas. Si leéis los reanálisis, veréis que a los usuarios les ha gustado más.



UN ACABADO GRÁFICO ESPECTACULAR para una aventura que consigue innovar en el género de los plataformas.

Descargas

Comprar sin salir de casa

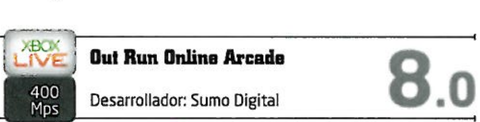
No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

Out Run Online Arcade

ME GUSTA CONDUCIR

Alcanza a tu rival y hazle morder el polvo con esta novedad de Xbox Live.

Te gusta la velocidad, aunque el carnet por puntos no te permite descargar tu adrenalina, ¿verdad? Pues aquí tienes la solución de emergencia que nos trae Xbox Live. 15 circuitos y 10 coches (clásicos de Ferrari incluidos) te enfrascarán en carreras trepidantes. Además, podrás disfrutar del modo multijugador online para 6 personas. Si a esto le sumas los diversos modos de juego disponibles, tendrás un regalo para los amantes de los juegos de coches con el que disfrutarás de muchas horas al volante. Espera en tu posición, semáforo, embrague, acelerador... y a correr contra tus rivales y contra el reloj.





Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic

¿SIMPLES MARIONETAS?

Da el primer golpe.

Quién dijo que las marionetas eran inofensivas? Play Station Network nos sorprende con la segunda entrega del super party fighting de 2005 *Rag Doll Kung Fu*. En *Fist of Plastic* se abandona el modo arcade para centrarse más en el género de lucha, aunque bastante peculiar. Esta entrega además optimizará la función sixasis de tu mando para convertirte así en todo un aspirante a Bruce Lee. Los gráficos HD mejoran el nivel del título. Sin embargo, presenta carencias como no contar con modo online o un modo historia individual. Pese a ello, el modo multijugador, así como otras opciones innovadoras te darán para varias horas. Diversión directa y rápida. ¿Permanecerás en pie?







14,99 €
Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic
Desarrollador: **Tarsier Studios**
8.4



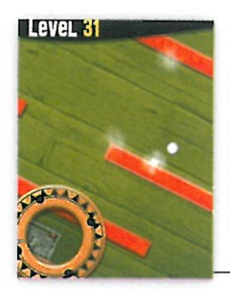
Flock

PUZZLES PARA MARCIANOS

No es un simple juego de puzzles. Este título de Proper Games nos convierte en marcianos invasores a bordo nuestro propio platillo volante, con la intención de transportar todos los animales que podamos a nuestra nave. Sin duda, un juego innovador y muy trabajado.

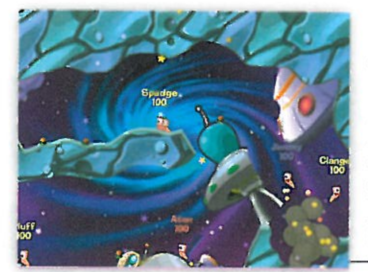


9,99€
Flock
Desarrollador: **Proper Games**
7.5



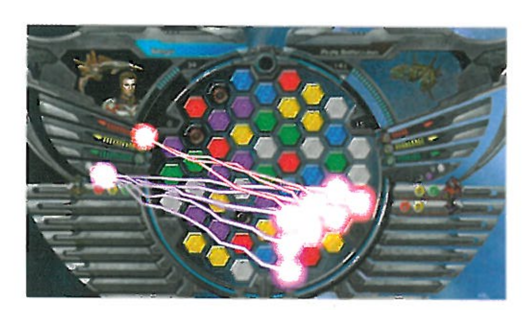
EQUILIBRIO

› Wiiware nos trae un juego de gráficos sencillos pero gran dificultad. Deberás manejar una bola para que recorra las pantallas salvando diversos obstáculos hasta llegar a la meta. Cuenta con un modo multijugador para cuatro personas.



WORMS

› PS3 no podía permitirse no contar con su propia versión de uno de los grandes clásicos del mundo de los videojuegos. *Worms* llega a la hermana mayor de Play Station a través del servicio online de Play Station Network. Una reedición con la que sabes que no fallarás. La diversión y el humor están asegurados.



Puzzle Quest Galactrix

PUZZLES DE CIENCIA FICCIÓN

Si en una coctelera mezclamos un juego de puzzles, con rol y estrategia el resultado será *Puzzle Quest*. Este título, que continúa una saga de mucho éxito, nos llega de la mano de Xbox Live. Resuelve puzzles para salvar la Galaxia.



XBOX LIVE — 800 MPs — **Puzzle Quest Galactrix** — Desarrollador: **Infinite Interactive** — **8.5**



Lode Runner

EL REGRESO DE UN CLÁSICO

Xbox Live nos devuelve uno de los juegos de puzzles más exitosos de siempre. El título une puzzles, acción y plataformas con un buen número de niveles, modos de juego y gráficos de nueva generación. Además podrás contar con un editor de escenarios muy conseguido.



XBOX LIVE — 1200 MPs — **Lode Runner** — Desarrollador:Tozai Games — **7.7**

Dishwasher

EL SAMURAI MÁS ATÍPICO

Seras un samurái, aunque no un samurai al uso. Un lavaplatos experto en artes marciales se verá en la obligación de repartir golpes a diestro y siniestro, dejando tras de sí un reguero de sangre. Inspirado en el creador del título, James Silva y en el propio Bruce Lee (ambos trabajaron como lavaplatos) se crea un personaje destinado a enfrentarse a un ejército de demonios con muy malas pulgas. Los escenarios y personajes nos muestran un apartado gráfico genial e innovador, que disfrutaremos desde el menú de inicio. El juego gira en torno a la venganza que nuestro lavaplatos querrá alcanzar por la desaparición de su hermana, Yuki, así como por el robo de su corazón, lo que convirtió al personaje en un no-muerto. Cuenta con varios modos de juego atractivos y un modo cooperativo para dos jugadores tanto a nivel local como a través de Xbox Live. Además, incluye minijuegos con los que conseguir items que te sorprenderán, ya que algunos recuerdan a *Guitar Hero* o *Rock Band*. Una perla oriental que termina siendo difícil.



XBOX LIVE — 800 MPs — **Dishwasher** — Desarrollador: **Ska Studios** — **8.0**

Bubble Bobble Plus!

¿RECUERDAS LOS RECREATIVOS?

Un valor seguro. Para todos aquellos que busquen entretenimiento rápido y sencillo que mejor que un juego que ha marcado una época. Aunque a nivel de innovación y mejoras no presenta un gran aspecto, no deja de ser una de las mejores manera de pasar el rato.

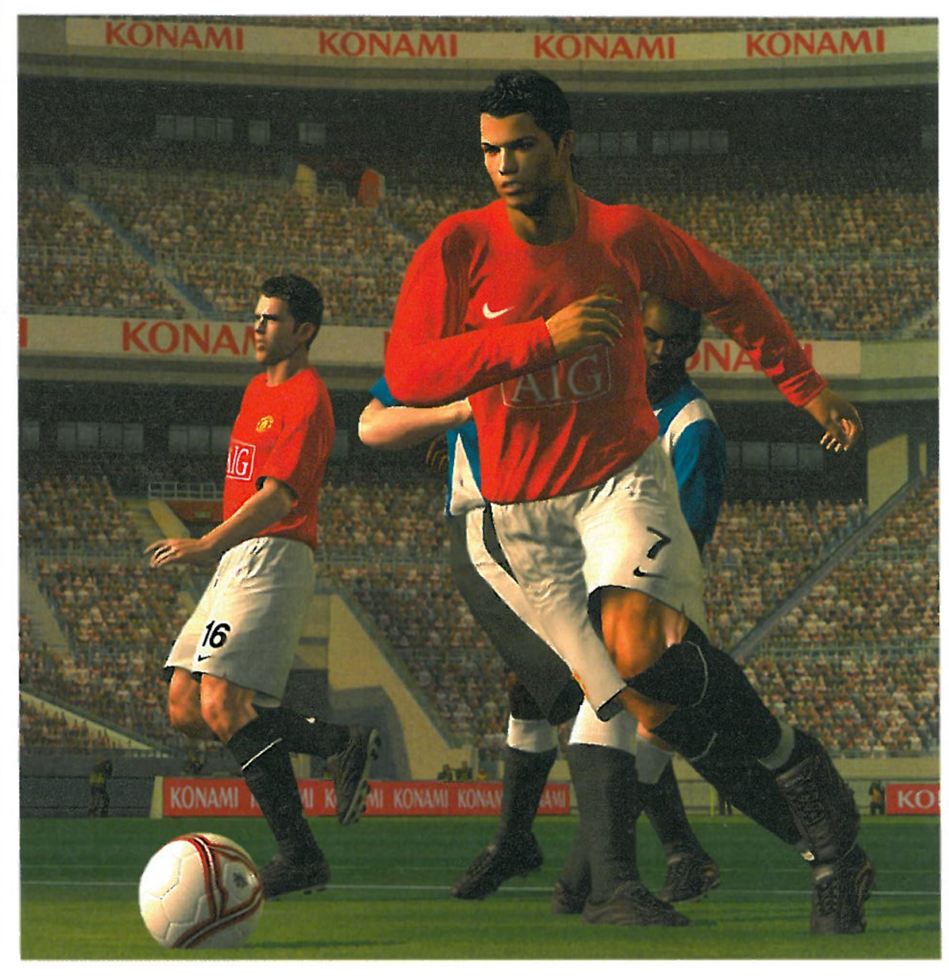


WiiWare — 500 Wiipoints — **Bubble Bobble Plus!** — Desarrollador: Taito — **8.0**



PLAY STATION 3

PRO EVOLUTION SOCCER 2009



Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y disgustos

Para todos aquellos que estáis cansados de jugar siempre con los mismos equipos, os damos una solución a vuestra monotonía. Consigue equipos y jugadores ocultos y despliega el "tiki-taka" como sólo tú sabes hacerlo.

- **Argentina Clásico**: Gana la Copa Internacional contra Argentina.
- **Brasil Clásico**: Gana la Copa Internacional contra Brasil.
- **Inglaterra Clásico**: Gana la Copa Internacional contra Inglaterra.
- **Francia Clásico**: Gana la Copa Internacional contra Francia.
- **Alemania Clásico**: Gana la Copa Internacional contra Alemania.
- **Italia Clásico**: Gana la Copa Internacional contra Italia.
- **Países Bajos Clásico**: Gana la Copa Internacional contra los Países Bajos.
- **Jugadores Africanos Ocultos**: Gana la Copa de Naciones Africana.
- **Jugadores Americanos Ocultos**: Gana la Copa Americana.
- **Jugadores Europeos Ocultos**: Gana la Copa Europea.

RESIDENT EVIL 5
XBOX 360 - PS3

Consigue desbloquear personajes mercenarios y nuevos modos de juego:

- **Historia de Resident Evil:** Completa el juego en cualquier dificultad.
- **Modo Mercenarios:** Completa el juego en cualquier dificultad.
- **Nuevo Juego+:** Completa el juego en cualquier dificultad.
- **Jugar con Sheva:** Completa el juego en cualquier dificultad.
- **Dificultad Profesional:** Completa todos los capítulos en Veterano.
- **Munición ilimitada para un arma:** Sube el nivel al máximo todas las características de ese arma.
- **Chris (Safari):** Consigue puntuación A o superior en The Village.
- **Chris (STARS):** Consigue puntuación A o superior en Experiment Facility.
- **Jill (Battle Suit):** Consigue puntuación A o superior en Ship Deck.
- **Jill (BSAA):** Consigue puntuación A o superior en Public Assembly.
- **Sheva (Clubin):** Consigue puntuación A o superior en Ancient Ruins.
- **Sheva (Tribal):** Consigue puntuación A o superior en Missile Area.
- **Wesker (Midnight):** Consigue puntuación A o superior en The Mines.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

trucos@marcaplayer.es

¿Cómo participar?
Envía un mail con tus trucos a Marca Player:

trucos@marcaplayer.es

Más que trucos

Todos los atajos para triunfar

Este mes hemos innovado en nuestra sección de trucos con un montón de iconitos y demás parafernalia con el objetivo de hacer más intuitiva la navegación por la sección. Nos gustaría que nos contárais vuestra opinión al respecto y si queréis darnos alguna idea, pues aquí estamos.

EXCITEBOTS
WII

Desbloquea nuevos bots y diferentes modos de juego.

- **Desbloquea el Modo Espejo**: Obtén una puntuación S en cada una de las carreras Super Excite.
- **Desbloquea el modo Super Excite**: Consigue la puntuación S en todas las carrreras del modo Excite.
- **Desbloquea la Copa Crystal**: Obtén al menos una puntuación B en cada carrera de la Copa Platino en el modo Super Excite.
- **Ant**: Modo Super Excite, consigue la puntuación vitalicia y paga 10.000 estrellas.
- **Centipede**: Compra por 5.000 estrellas.
- **Crab**: Compra por 10.000 estrellas.
- **Hornet**: Modo Super Excite, consigue la puntuación vitalicia y paga 10.000 estrellas.
- **Hummingbird**: Compra por 2.500 estrellas.
- **Lizard**: Modo Super Excite, consigue la puntuación vitalicia y paga 10.000 estrellas.
- **Lobster**: Modo Super Excite, consigue la puntuación vitalicia y paga 10.000 estrellas.
- **Mantis**: Compra por 2.500 estrellas.
- **Mouse**: Compra por 2.500 estrellas.
- **New unlockable bots**: Desbloquea el modo Super Excite.
- **Roach**: Modo Super Excite, consigue la puntuación vitalicia y paga 10.000 estrellas.
- **Scorpion**: Modo Super Excite, consigue la puntuación vitalicia y paga 10.000 estrellas.
- **Spider**: Compra por 5.000 estrellas.
- **Squid:** Modo Super Excite, consigue la puntuación vitalicia y paga 10.000 estrellas.

FLOCK!
XBOX 360



BOLA BLANKA- Consigue una abdución perfecta en todos los niveles de un solo jugador.
TROFEO POLLO- Consigue al menos una medalla de bronce en todos los niveles de un solo jugador.
TROFEO VACA- Consigue al menos una medalla de oro en todos los niveles de un solo jugador.
TURBO INFINITO- Consigue al menos una medalla de oro en todos los niveles de un solo jugador.

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION
XBOX 360

Introduce con un segundo mando los siguientes códigos (excepto en escenas cinemáticas) manteniendo pulsado LB en todos :

- **Consigue todos los movimientos de agarre del gimnasio**: Y, X, A, A
- **Consigue todos los movimientos de vagabundo**: Y, X, A, B
- **Todas las armas**: ↑, ↑, ↑, ↑
- **Salud completa**: RT, RT, RT
- **Munición infinita**: ↑, ↓, ↑, ↓
- **Ganancias masivas de dinero**: Y, X, B, A
- **Pirata oculto** -Desde la casa en la playa, nada hacia delante en la bahía hasta que no puedas nadar más lejos. Gira alrededor de la isla por la derecha hasta que veas el barco pirata. A la derecha de éste, en la orilla, está el pirata oculto. Véncelo para conseguir el sombrero pirata.

RESISTANCE RETRIBUTION
PSP

Consigue todas las armas que puedas y afina tu puntería.

- **HE .44 Magnum** - Colecciona todos los informes (67 en total).
- **Longbow 1S-1K** - Colecciona todos los informes de Retribution.
- **Plasma Grenades** - Colecciona todos los secretos de los informes maquis.
- **XR-004 Allure** - Colecciona todos los informes de Cloven Lore.

DRAGON BALL EVOLUTION
PSP

Hazte con escenas secretas y con vestimentas alternativas para tus personajes favoritos en busca de las Bolas de Dragón.

- **Escenas secretas** Después de acabar el Modo Historia, puedes volver atrás y seleccionar la primera opción del menú (Selección de Actos) para jugar a cada escena por separado. Escena secreta 1: Consigue una A o superior en los 12 actos del juego. Escena secreta 2: Completa la escena secreta 1.
- **Vestimentas alternativas** En la pantalla de selección de personaje aprieta y mantén R+L, luego selecciona a tu personaje. Si lo has hecho bien, verás al personaje en cuestión aparecer con su vestimenta alternativa para poder disfrutarla.

STAR WARS: THE CLONE WARS
WII

Consigue personajes secretos superando retos.

Kit Fisto - Supera 9 retos.
Mace Windu - Supera 18 retos.
Pio Koon - Supera 27 retos.



RAG DOLL KUNG FU: FISTS OF PLASTIC
PS3

Consigue complementos para tus personajes favoritos:
Cabeza calva de Mark Healey - Gana plástico en todos los retos.
Traje de SackBoy - Desbloquea todos los premios del juego.

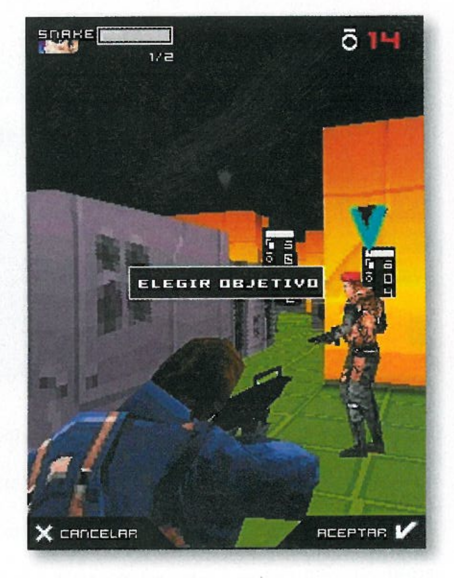


Metal Gear Acid 2

Enfréntate a Liquid y Ocelot

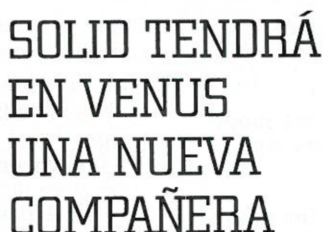
NUEVA AVENTURA DE SOLID SNAKE

La prestigiosa saga continúa con nuevos personajes y viejos enemigos.





Solid Snake vuelve a las pantallas de los móviles, esta vez acompañado de una misteriosa agente llamada Venus. Nuestro protagonista tendrá que enfrentarse a muchos enemigos y a sus propios miedos tras verse en el medio de una trampa del ejército de los EE. UU. El sistema de juego sigue el estilo de su predecesor, mejorándolo. ***Metal Gear Acid 2*** es un juego de estrategia por turnos basado en cartas.




SOLID TENDRÁ EN VENUS UNA NUEVA COMPAÑERA

Podrás jugar partidas rápidas o bien adentrarte en un modo historia, donde contarás con 10 emocionantes niveles en los que hacer frente a los rivales más conocidos de la saga, como Revolver Ocelot o Liquid Snake.

Además, podrás jugar en dos modos diferentes: Infiltración y Aniquilación gracias a su sistema de juego rápido.

Aparte de los nuevos personajes como Venus, el juego se ha enriquecido con una mayor jugabilidad, controles más intuitivos y la banda sonora de la propia saga.

Como con todos los *Metal Gear Solid*, pasarás un buen número de horas enfracado en el espionaje sin apenas darte cuenta. Sin duda, un juego que merece la pena tener en el móvil.

Metal Gear Acid 2

Desarrollador: **Glu Mobile**
Precio: **3 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.5



NUNCA TE HABRÍAS IMAGINADO ver a Solid Snake en un juego de cartas, y eso que es la segunda parte. ¿No jugaste a la primera o qué?

GalagaTM Remix, ya para iPhone y iPod por por 4,99 euros.



N-Gage > Real Football 2009

MANEJA EL BALÓN COMO LOS PROFESIONALES

Transfórmate en uno de tus ídolos y consigue goles que te encumbren como el mejor futbolista del mundo.

Selecciona uno de los más de 200 clubes y selecciones internacionales para jugar emocionantes partidos con tu N-Gage. *Real Football 2009* cuenta, además, con 12 estadios donde ambientar tus partidos y demostrar a todo el mundo quién es el mejor jugador. Además, gracias a la comunidad N-Gage Arena podrás demostrar a todos tu nivel y ascenderás en el ranking. Por otro lado, contarás con un modo multijugador, online o a través de Bluetooth, para poder retar a tus amigos en partidos donde saltarán chispas.

En cuanto al juego en sí, cuenta con una jugabilidad sencilla e intuitiva para que los principiantes puedan realizar jugadas espectaculares desde el primer momento.

Sin duda, uno de los juegos de fútbol de referencia en el mundo del móvil.

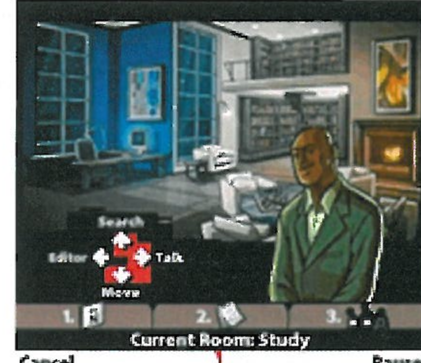
Real Football 2009

Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **7 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.0



LA COMUNIDAD N-GAGE ARENA te permitirá descubrir tu nivel real y mejorar en este adictivo juego.



Java > Cluedo Cover Story

¿CONSEGUIRÁS RESOLVER EL CASO DE BLACK?

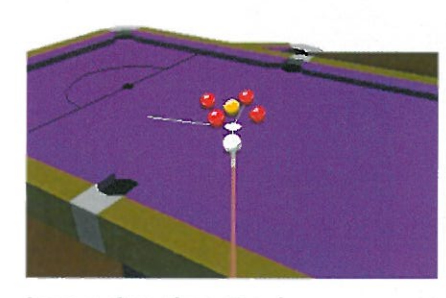
Conviértete en un periodista en *Cluedo Cover Story* para descubrir el complicado caso del asesinato de Black. Deberás investigar su lujosa casa de las colinas e interrogar al personal de servicio, para conseguir evidencias que te acerquen a la resolución del caso. El tiempo apremia, tu editor te ha puesto una fecha límite. ¿Lo conseguirás?

Cluedo Cover Story

Desarrollador: **Electronic Arts**
Precio: **4 euros**
Lanzamiento : Disponible

7.5





Java > Monopoly Deal

HAZTE RICO CON EL TELÉFONO MÓVIL

El clásico juego de mesa llega a la pantalla del móvil con este título. *Monopoly Deal* es un juego de cartas donde deberás defender tus propiedades, si no quieres terminar viviendo debajo de un puente. El juego resulta trepidante, ya que los tratos obligados, acreedores de deudas y los temidos 'rompe tratos' pueden dar un vuelco a tu fortuna.

Además de las cartas corrientes, podrás contar con algunas exclusivas, así como cartas desbloqueables que mantendrán la tensión del juego.



Conviértete en un hábil negociador e incrementa tu riqueza al máximo. ¡Lástima que tu fortuna no se pueda canjear por dinero de verdad!



Monopoly Deal

Desarrollador: **Electronic Arts**
Precio: **4 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

7.0

Java > Anytime Pool

CONSIGUE LA CARAMBOLA PERFECTA

Ponte en la piel de un jugador profesional de billar con *Anytime Pool* para teléfono móvil. Sigue las instrucciones de Brooke, tu guía, a través de 20 retos diferentes para subir en el ránking como jugador. Desbloquea nuevos oponentes hasta que te conviertas en el mejor amigo de la bola blanca.

Prince of Persia

Desarrollador: **Electronic Arts**
Precio: **4 euros**
Lanzamiento : Disponible

6.8

Especial

CONSTRUYE TU PC PARA JUGONES

¿Te sientes capaz de montar tu propio equipo pieza por pieza? Con ayuda de Marca Player, Asus y Factoría Digital, podrás conseguirlo.

Seamos sinceros. Llega un momento en la vida de todo gamer que ya no te conformas con los equipos premontados y las configuraciones al uso. Que si yo prefiero estas memorias, que si esta fuente de alimentación no es muy estable... Lo que querrías es poder configurar tu PC a la carta.

Muchas tiendas te permiten elegir el equipo que deseas eligiendo los componentes, pero el grado máximo de control sobre tu máquina de juegos es cuando das el salto al montaje en tu propia casa.

Es cierto que puede dar algo de vértigo, tantos cables, factores a tener en cuenta. ¡Y claro! El miedo a cometer un error y quemar algún componente siempre está ahí.

Pero no te preocupes ¡no es tan difícil!. En Marca Player hemos puesto en contacto a uno de los fabricantes de componentes más importantes del sector, Asus, y con la ayuda de nuestros amigos de las tiendas Factoría Digital, te enseñamos a montar, paso a paso, el PC de tus sueños.

La configuración elegida es en cierto modo genérica, basada en piezas Asus, pero con leves modificaciones podrás adaptarla a tus componentes. ¡Suerte!

UNOS COMPONENTES DE LUJO

De mano de Asus y Factoría Digital hemos podido juntar una serie de componentes de lujo para este tuorial.



CONSIDERACIONES PREVIAS

- Usa una mesa de trabajo libre y limpia.
- Hazte de un cortaalambres, dos destornilladores de estrella PH1 y PH2 y otro de llave de tubo.
- Si usas atornilladora eléctrica, asegúrate de activar el par de apriete.
- Si no tienes pulsera estática, toca cualquier electrodoméstico metálico que toque el suelo: Lavadora, Lavavajillas, etc, para descargarte.

COMPONENTES 1

COLOCA EL MICRO

Primero vamos a colocar la placa en la mesa y desempaquetar el microprocesador. Nuestra placa de referencia posee un socket Intel modelo 775. QUÉ ES: Este es el lugar donde se instala el micro y lleva una pestaña que permite abrir la tapita que lo recoge. Sigue las imágenes para abrirlo y coloca el micro en el hueco asegurándote de hacer coincidir las muescas del mismo con las del socket. Luego cierra la tapita y asegúrala con la palanquita. En este paso hay que ir con cuidado.



EL ESTÁNDAR 775 DE intel protege al micro con una tapa con seguro.

TE PRESENTAMOS TU MICRO. El corazón de tu nueva máquina

COLOCA EL MICRO HACIENDO coincidir las pestañas de ambos.

OTROS MODELOS DE SOCKET de Intel y AMD tienen otro tipo de ajuste, pero en todos deberás tener mucho cuidado y hacer coincidir los pines, tanto si van en el micro como en el socket.

REFRIGERACIÓN

2

DISIPADOR DE CPU Y PASTA TÉRMICA

El micro genera mucho calor y es necesario refrigerarlo de alguna manera. Hoy en día todos llevan un disipador por aire llamado 'in-box' por ser el que trae el propio micro al comprarlo. Podemos instalar éste (de baja calidad) o comprar uno mejor si queremos alargar la vida útil del PC.

DISIPADOR IN-BOX

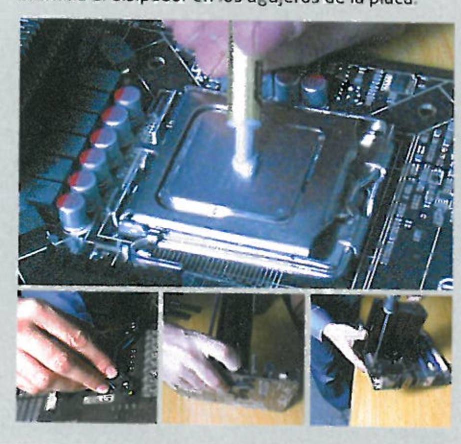
El modelo de referencia de Intel lleva ya la pasta térmica necesaria para transmitir correctamente el calor del micro al ventilador para su correcta disipación..



EL DISIPADOR SE INSTALA presionando de forma alterna en los cuatro ganchos. No es necesario atornillar nada en este modelo.

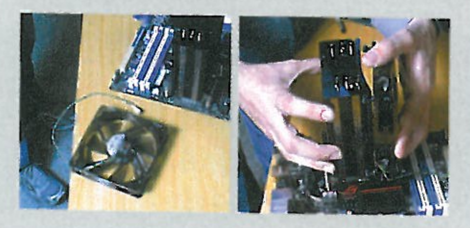
DISIPADOR PROPIO

La pasta térmica se incorpora directamente. Cantidad: un grano de arroz. Repártela con ayuda de un plástico transparente fix de cocina por toda la parte superior. Nuestro disipador exige la colocación de una plaquita en la parte inferior de la placa base debido a su elevado peso. Aquí sí, atornilla el disipador en los agujeros de la placa.



VENTILADOR

Algunos disipadores no llevan ventilador y necesitarás instalar uno.



COMPONENTES

3

MEMORIA RAM

La memoria RAM del equipo de referencia es DDR2 a 800 Dual Channel. Asegúrate de comprar la memoria compatible con tu placa base. Hoy en día es posible comprar DDR2 y DDR3 y salvo excepciones, sólo funcionan de un tipo en cada placa. Para su correcta colocación, fíjate bien en la pestaña de la imagen para hacer coincidir correctamente tus memorias en los bancos. En 775, coloca siempre módulos pares en bancos del mismo color para Doble Canal. En Core i7, hacen falta tres módulos.



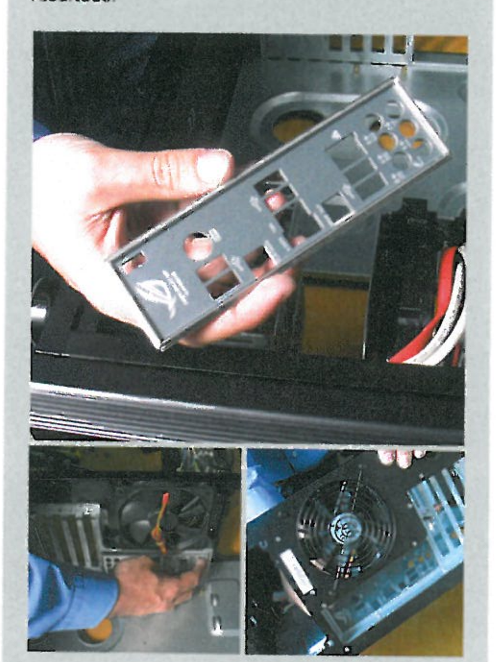
LOS BANCOS DE MEMORIA de tu placa traen unas pestañas de agarre en los laterales que deberás abrir antes de colocar tu memoria.

COMUNICACIONES

4

PLACA DE CONEXIONES TRASERAS DE COMUNICACIONES

Todas las placas base del mercado incluyen una placa trasera para las conexiones de nuestra caja. La de nuestra placa es un auténtico lujo, con un acabado perfecto y bien limados los bordes. Colócala ejerciendo una suave presión y disfruta el resultado.

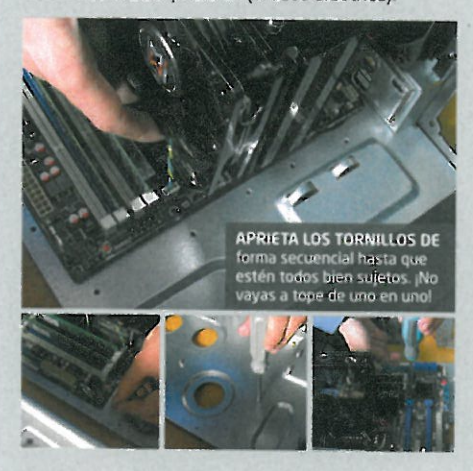


COMPONENTES

5

METER LA PLACA BASE EN LA CAJA

Ahora es el momento de introducir el conjunto Placa+Micro+Memorias en nuestra caja. Como ves en la imagen, la caja dispone de unos agujeros que conciden con los puntos de anclaje de la placa base. Primero es necesario atornillar a la caja los espaciadores (tornillos con un lado macho y otro hembra) para separar ésta de nuestra caja y no provocar un cortocircuito. Atorníllalas firmemente con el destornillador de tubo y luego haz coincidir éstos con los agujeros de la placa. Después, atornilla estos últimos sin pasarlos (si usas eléctrica).



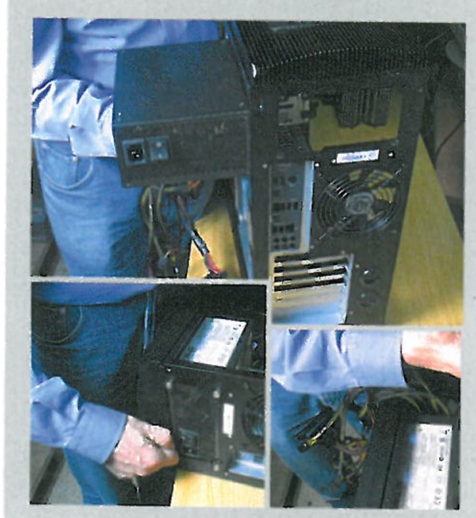
APRIETA LOS TORNILLOS DE forma secuencial hasta que estén todos bien sujetos. ¡No vayas a tope de uno en uno!

ENERGÍA

6

LA FUENTE DE ALIMENTACIÓN

La colocación de la fuente es vital para el flujo de aire. En nuestra caja, la espectacular Asus Vento, aquella va en la parte superior, por lo que el ventilador deberá ir hacia abajo, porque absorbe aire. Colócala con sus propios tornillos y deja todo el cableado colgando hacia afuera de la caja. De esta forma no te molestará mientras trabajamos.
Es importante que si has elegido una fuente modular (los cables son extraíbles según necesidad), no los enchufes hasta que te hagan falta.



COMPONENTES

7

DISCOS Y LECTORES DE CD/DVD/BLURAY

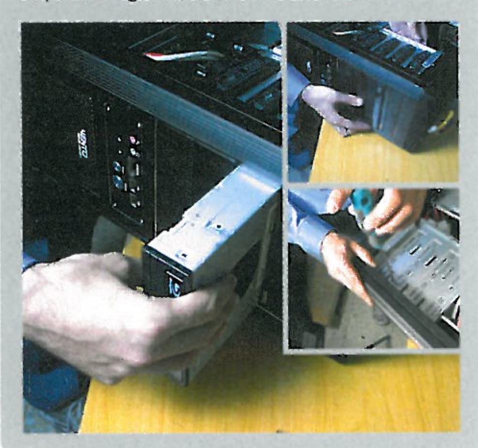
Algunas cajas disponen de cajetines exclusivos para la instalación de discos duros que los aíslan tanto de temperatura como de vibraciones. Nuestra caja trae unas piezas para cada disco como puedes ver en la imagen. Su colocación no puede ser más sencilla.
En caso de tratarse de una caja sin este dispositivo, deberás atornillar o usar los agarres manuales en los espacios habilitados de 3,5". Los reconocerás por no tener salida hacia el frontal y presentar un ancho semejante al del disco.
De todas formas, te recomendamos que si vas a instalar más de un disco, lo hagas de forma alterna para favorecer el flujo de aire entre ellos y que no se calienten en exceso.



ALGUNAS CAJAS AÍSLAN LOS discos duros en habitáculos protegidos.

GRABADORAS Y DEMÁS

Las unidades de DVD, CD y demás se instalan normalmente desde fuera y se atornillan. Si la caja dispone de agarres, no es necesario usar tornillos.



COMUNICACIONES

8

CONEXIONES FRONTALES

Es el momento de conectar las luces, botones de encendido y conexiones frontales de nuestra caja a la placa base. Las placas de Asus facilitan este proceso con un conector que centraliza cada pequeño conector. Fíjate en la imagen y verás cómo éste es uno de los procesos más engorrosos.



LOS USB FRONTALES SE conectan a su respectivo conector en la placa.

PERSONALMENTE, ME ENCANTAN ESTOS conectores. Facilitan mucho la vida.

AUDIO DE PLACA y E-SATA

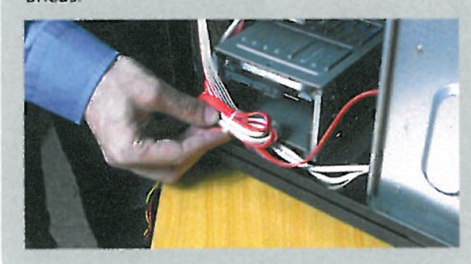
La salida de audio frontal puede ser utilizada en dos calidades: HD Audio y AC97. Siempre que dispongas de ella en la caja, usa la primera.



NO OLVIDES CONECTAR TAMBIÉN los ventiladores que tenga tu caja.

CONSEJO

Retirar y esconder este cableado con la ayuda de bridas.



ALIMENTACIÓN

9

CORRIENTE PARA PLACA Y MICROPROCESADOR

La fuente alimenta a la placa por dos sitios: el cable de 24 hilos, que es el más ancho y su colocación es más que evidente. Fíjate en las imágenes. Y el segundo conector, que alimenta al micro y puede ser de 4 u 8 hilos. Como ves en la imagen, nuestra placa Asus tiene un conector de 8 entradas.



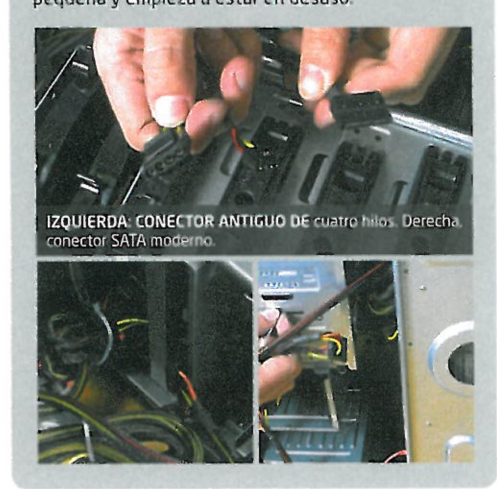
ESTA CONEXIÓN DE 8 hilos alimenta al micro y suele ser la que se olvida conectar la mayoría de la gente.

ALIMENTACIÓN

10

ENERGÍA PARA LAS UNIDADES

Los tipos de alimentación para unidades ha variado en los últimos tiempos. Seguimos usando los típicos de cuatro conectores para DVDs IDE y discos duros más antiguos. Lo más habitual es que debas utilizar el conector SATA de alimentación para los discos duros y el viejo para el DVD o la grabadora. De todas formas, existen ya grabadoras y BluRay SATA. La alimentación de una unidad de diskette es más pequeña y empieza a estar en desuso.



IZQUIERDA: CONECTOR ANTIGUO DE cuatro hilos. Derecha, conector SATA moderno.

COMUNICACIONES **11**

CABLES PARA DISCOS DUROS Y UNIDADES SATA

De la misma forma que vimos la diferencia entre alimentar unidades y discos SATA y antiguos IDE, a la hora de comunicarse con la placa base, también el conector ha cambiado, siendo el de la foto el habitual. Conecta los discos duros y unidades SATA a la placa con estos cables y ocúltalos con bridas.



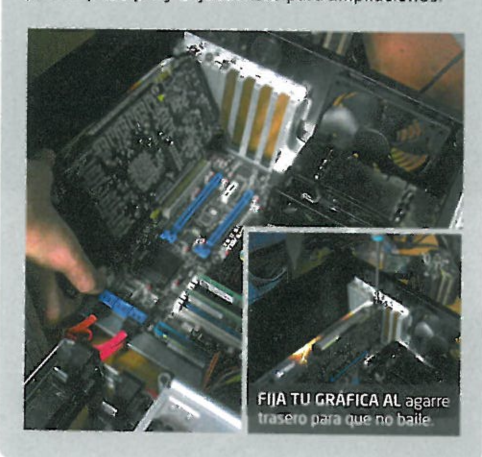
LAS TERMINACIONES SATA PUEDEN ser rectas o en codo para facilitar su instalación.

CONSEJO
El disco duro principal o de arranque deber ir siempre al SATA 1 de tu placa. ¿Cuál es? Mira en el manual.

COMPONENTES **12**

TARJETA GRÁFICA

Si el micro es el corazón de tu equipo, la gráfica es el alma. Al menos si se trata de un PC para jugar, claro. Hoy en día, todas las gráficas de equipos nuevos son ya PCI-E: una conexión de alta velocidad que puedes ver en la imagen (azul) que permite una alta velocidad. La mayoría de las placas llevan más de un puerto PCI-E. Conecta siempre tu tarjeta gráfica al puerto principal y deja el resto para ampliaciones.

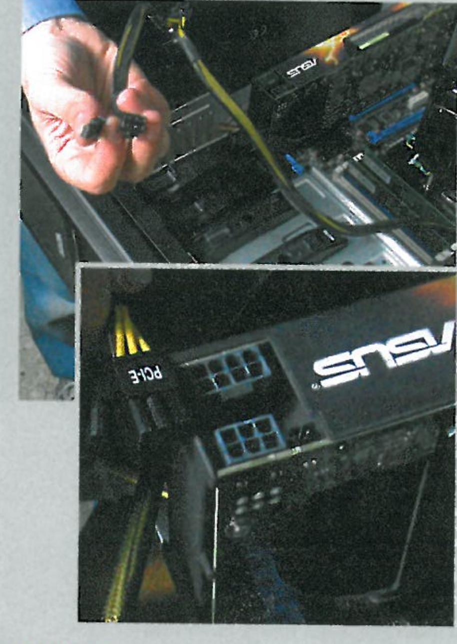


FIJA TU GRÁFICA AL agarre trasero para que no baile.

ALIMENTACIÓN **13**

ENERGÍA PARA LA TARJETA GRÁFICA

La alimentación de las tarjetas gráficas es exclusiva y en algunas fuentes llevan la marca PCI-E para facilitar su localización. Como ves, puede ser triple o cuádruple. La tremenda gráfica Asus que hemos instalado, una GTX295 dual con 2 GB, necesita la friolera de dos conectores.



CONSEJO
Antes de comprar una Fuente de Alimentación, confirma con cada frabricante la exigencia de energía que necesitan sus productos. Las tarjetas gráficas de alta gama son, de largo, los componentes más devora-watios de tu futura máquina. Es importante también saber la cantidad de conectores PCI-E que necesitarás.



FIN DE FIESTA **14**

PRESENTACIÓN DEL EQUIPO

El resultado final del equipo no puede ser más que elegante. Se nota que está hecho por un profesional. Los cables ocultos y el correcto espacio para el flujo de ventilación asegurarán una vida mucho mayor de nuestro equipo. Ahora sólo queda poner las tapas de la caja y probarlo.



UN TRABAJO BIEN HECHO
Jesús Antonio Aranda, técnico de Factoría Digital, ha realizado este proyecto paso a paso y no podemos más que recomendaros que en caso de cualquier duda sobre este proceso o sobre un componente que queráis consultar para vuestros equipos, os pongáis en contacto con ellos en ***jantonio@factoriadigital.es*** o en el mail de tu revista: ***hardware@marcaplayer.es***. Estaremos encantados de ayudaros a conseguir el PC de vuestros sueños.



MUY BREVES



STEEL SERIES MMO GAMING

¡POR FIN! UN RATÓN PARA WORLD OF WARCRAFT

SteelSeries ha lanzado al mercado MMO Gaming Mouse. Se trata de un ratón concebido exclusivamente para jugadores de World of Warcraft. Tal es así que la propia creadora del juego, la compañía Blizzard Entertainment, ha participado en su diseño. La compañía Atlas Informática será su distribuidor para España.



LOGITECH HARMONY ADAPTER

AHORA PARA PS3

Este nuevo dispositivo te da el poder de controlar tu sistema de entretenimiento en casa -incluida PS3- con tu mando Harmony. Cada vez son más los que utilizan PS3 para ver DVDs y películas en Blu-Ray. Es este colectivo el que demandaba un mando a distancia para controlar los dispositivos centralizados en su consola.

KODAK M380

FOTOS PARA TODOS LOS GUSTOS

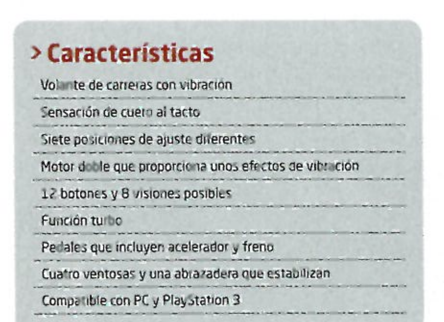
Kodak presenta nuevas cámaras para el sector amateur: el modelo M380 ofrece una estética muy cuidada en dos opciones de color (rojo o negro), 10,2 MP, 5 aumentos del zoom óptico. Asimismo, la M380 de Kodak ofrece la posibilidad de reducir automáticamente el efecto de desenfoque ocasionado por el movimiento de la cámara y el de los objetos.

GENIUS TWINWHEEL FXE

CUERO Y ASFALTO PARA PS3 Y PC

Genius nos ha sorprendido en esta ocasión con este volante y pedal fabricados en cuero para PS3 y PC como los de compatibles.

El TwinWheel FXE es el nuevo volante de Genius para juegos de carreras de PC o PlayStation3. Su diseño plegable ayuda a ahorrar espacio y proporciona siete ángulos de posición del volante diferentes. Además, el TwinWheel FXE incluye doce botones programables, cuatro ventosas y una abrazadera.



> Características

- Volante de carreras con vibración
- Sensación de cuero al tacto
- Siete posiciones de ajuste diferentes
- Motor doble que proporciona unos efectos de vibración
- 12 botones y 8 visiones posibles
- Función turbo
- Pedales que incluyen acelerador y freno
- Cuatro ventosas y una abrazadera que estabilizan
- Compatible con PC y PlayStation 3







¿Cómo probar World of Warcraft GRATIS durante 14 días?

1. **ENTRA** en www.wow-europe.com/es
2. **CREA TU CUENTA** accediendo a la sección "Creación de la cuenta" y sigue las instrucciones de pantalla para registrar tu clave de prueba.
3. **DESCARGA EL JUEGO** e instálalo.
4. Introduce tu **NOMBRE DE USUARIO** y **CONTRASEÑA** y disfruta jugando **GRATIS** durante 14 días.

JUEGA GRATIS DURANTE 14 DÍAS

WORLD OF WARCRAFT®

12+ www.pegi.info

PC / MAC

Clave de prueba:

74HHPX-R2HK-HB9FGT-EPYD-FF6GN9





TERMINATOR SALVATION

"Soy un marimacho con mala leche"

Moon Bloodgood va a poner firme a más de un Terminator. Que se lo pregunten a Christian Bale.

Año 2018. Año post-Apocalipsis. Es la hora de los héroes y las heroínas. Terminator Salvation (estreno 5 de junio) pone otra vez a prueba a Christian Bale, el nuevo John Connor, destinado a liderar la resistencia humana frente a Skynet y a su ejército de Terminators, y también a revitalizar otra saga.. A su lado estará un personaje extraño: Marcus Wright (Sam Worthington), un extranjero que tiene como último recuerdo el haber estado en el corredor de la muerte. Connor tiene que decidir si Marcus ha sido enviado desde el futuro o rescatado del pasado. No estará solo. A su lado una mujer de armas tomar. Moon Bloodgood. No es broma, la chica se apellida así.

› Piloto, superviviente, y encima te toca ayudar a John Connor a salvar el mundo. ¡Y rodeada de tipos duros y máquinas! Menudo papelón.

› ¡Y no estoy entrenada para ello! Pero sí, tengo que aprender a volar para ayudar a la resistencia. Al menos, el padre de mi personaje era también piloto..., aunque murió. *(Ella tiene pinta de que se salva, fijo).*

› De todas formas, entre tanto Terminator también te encuentras con algún humano, ¿no? Y no le dejas indiferente.

› Sí, me encuentro con Sam Worthington. No tengo ni idea de quién es, pero tengo la sensación de que es de los buenos. Él tampoco sabe quién es, tiene flashbacks continuos y busca a una tal Kyle Reese. En una de las escenas alguien me ataca y él viene a rescatarme. *(Hay que apuntar un nombre más al que envidiar).*

› Suena a romance en el caos.

› Lo que hay es una clara tensión sexual. Nos besamos y estamos conectados. Tal vez en otras circunstancias podríamos tener futuro.

(A envidiar mucho, diría yo)

› Has tenido cara a cara a un héroe de moda, Christian Bale. ¿Cómo es? Hemos oído de todo.

› Arriesgado, divertido, tiene sentido de humor. Agradable y educado. Le tengo un gran respeto porque sabe ser masculino sin dejar de ser vulnerable. Puede ser un héroe, pero no arrogante. Fíjate, su personaje no quiere ser un héroe porque considera que es demasiada responsabilidad. Y sabe mostrar esas dudas, parecer humano. Le miras y sabes que es capaz

> **// Creo que con este papel habrá un antes y un después en mi carrera profesional**

de ayudarte. No es indestructible.
(Fama de tipo duro y raro sí que tiene, pero nos fiamos de Moon)

› Nos queda hablar también algo del director, McG.

› El más carismático de los tres. Divertido, brillante, pasional... Es intenso y sabe escuchar. Trabaja duro con todos. Siempre se está moviendo, te pone a prueba y su cerebro va siempre a mil por hora.
(Los que vimos Los Angeles de Charlie damos fe de ello).

› Qué ha hecho para convertirse en una chica dura en medio del apocalipsis del mundo.

› He entrenado muy duro. De todas formas soy una persona muy física y siempre intento estar en buena forma. Trabajé con pesas y me puse bastante más fuerte. Y eso que tampoco tengo que hacer en el filme un esfuerzo excesivo. No creo que yo tuviera tanta resistencia como mi personaje. Pero fue excitante ir tan al límite y hacer todo lo que hice.
(La chica es dura y lo va a demostrar)

› Intuyo qué es lo que le pasa a Sam.

› Sí, es una persona que ha hecho cosas malas en el pasado, que piensa que no merece ser salvado. También duda de la capacidad de la gente para cambiar. Y ahí es donde yo le animo, porque este es un filme que demuestra lo que el hombre es capaz de hacer si se lo propone.,cuando las cosas se ponen feas.
(En eso tiene razón. Cuando las cosas se ponen feas...)

› Su personaje, Blair Williams, es una mujer poderosa que lucha con todas sus armas que son muchas...

› Sí, pero no es sólo una mujer dura que sabe sobrevivir. También tiene su lado frágil. Es capaz de ser más fuerte de lo que parece. Y no hace las cosas por la gloria, sino porque hay momentos en los que hay que hacer lo que hay que hacer, porque lo que te rodea te supera.
(¿Alguien duda de que ella es capaz de hacer lo que tiene que hacer?)

› Una mujer dura en un filme lleno de testosterona.

› En la mayoría de mis trabajos me comporto como un hombre. Soy una marimacho. Llevo jeans, tengo una voz profunda. Soy como otro de los chicos. Soy muy masculina. No he hecho películas de chicas. Soy muy alfa en muchas cosas. Crecí en un ambiente duro y en el filme estoy rodeada de armas y me siento bastante bien en ese ambiente.
(Ahora toca mirar otra vez las fotos).

› No estás tan sola. Contigo está Bryce Dallas Howard, que hace el papel de Kate Connor.

› Es adorable. Una de esas chicas que no se toma en serio a sí misma. Tiene talento, es inteligente. La admiro. Ha sido un ejemplo para mí, aunque ella nunca se atrevería a decirlo.
(¡Menudo ambientazo ha tenido que haber en este set!).

› ¿Crees que este papel supondrá un antes y un después en tu carrera?

› Creo que sí. Sólo espero ser creíble como piloto y no echar a perder esta oportunidad.
(No creemos que Terminator pueda con ella ¿o sí?)

› ¿Algún momento memorable que recuerdes del filme?

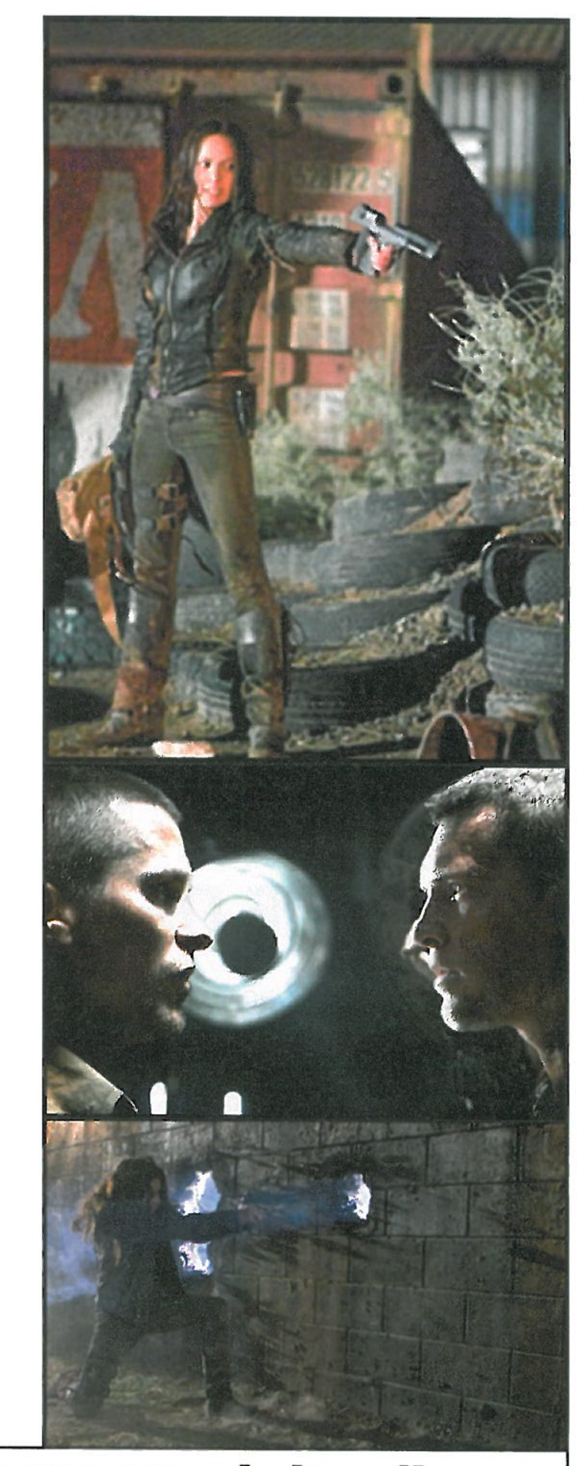
› Cuando Sam y Christian se enfrentan. Dos hombres poderosos frente a frente. Y nadie sabe qué es lo que va a hacer Sam, qué camino va a tomar.
(Ella lo ha dicho, nosotros no hemos desvelado nada de nada).

› ¿Y de las escenas de acción?

› El primer par de semanas de rodaje fue excitante. Corrimos, saltamos, nos caímos y disparamos. Hubo un momento en el que yo estaba disparando mientras Sam me agarraba y un coche saltó por los aires. Yo había hecho películas de acción antes (Pathfinder o Street Fighter, por ejemplo), pero en ésta he estado a cien pies de altura colgada con alambres. De repente mi paracaídas cayó y yo me vi agarrada a una mano. Me he hecho cortes, raspaduras y moratones durante el rodaje. *(Con que nos lo pasemos la mitad de bien que ella, el precio estará justificado).*

› Después de esto, ¿cuáles son tus metas?

› Amo el cine de acción y la ciencia ficción. Con mi voz y mi físico no creo que vaya a ser la nueva Kate Winslet, pero tampoco quiero hacer siempre lo mismo. Sí, me encantaría hacer una comedia gamberra o una romántica. También me apasiona el cine de terror tipo El Exorcista. Y claro, me encantaría trabajar con Woody Allen y Johnny Depp.
(Depp y Woody, ¿por qué siempre salís en las entrevistas con cualquier chica de portada?)



Lo que cree de la peli...

› **Moon Bloodgood** piensa firmente que Terminator 4 "habla de supervivencia humana. Cuando las cosas van realmente mal lo único que el hombre busca es comida y abrigo. Pero Terminator Salvation demuestra que en las situaciones más difíciles es cuando la gente saca lo mejor que lleva dentro. Hasta los peores se pueden cuestionar si en su vida están luchando por ellos mismos o por todos. Y una de las claves del filme es que puede haber redención, aunque a veces en tu vida no hayas actuado como debieras. Y ahí surgen de nuevo las preguntas. ¿Estamos haciendo lo posible por hacer mejor lo que nos rodea? ¿Puedes ser mejor persona?"

› Creo que ver a **Christian Bale** va a ser increíble, al igual que la acción y la historia. Y sorprenderá la cantidad de etnias que podemos encontrar en el filme. Será mucho más profundo de lo que la gente pueda pensar. Sin duda, va a tratarse de una gran sorpresa para los fans.



El Faker es un impostor profesional que te ayuda a ser algo sin serlo realmente.

AGENTE SECRETO

El Faker te desvela las claves necesarias para tirarte el royo como si fueses un espía del gobierno...

Hola lobos, aquí el Faker. Está mal que yo lo diga pero la verdad es que soy todo un artista del engaño. Hoy os enseñaré como haceros pasar por agente secreto porque ya sabéis que nada le gusta más al personal que un intrépido y misterioso espía. De hecho, el otro día me ligué a tres chavalas con este método ¡Tres a la vez! Os costará sudor y sobre todo dinero perfeccionar la técnica bondiana o los distintos acentos internacionales, pero os convertiréis en los reyes del mambo, casi sin quererlo.

APRENDE DE LOS CLÁSICOS...

Antes de entrar en acción lo mejor que puedes hacer es fijarte en los mejores: Bond, Hunt, Bourne...



James Bond

› El "Jefe Maestro" de los espías y el eterno galán al servicio de Su Majestad. Todos los tíos querrían ser como él, incluso sus enemigos. Y en parte por eso siempre intentan matarle. Sale de cualquier situación con una chica del brazo.



Nikita

› Película de culto de Luc Besson y serie canadiense en los noventa. La novedad era que la protagonista era una chica fuerte, sexy y capaz de usar su atractivo para conseguir lo que quería. Lo del "sexo débil" empezaba a venirse abajo.



Ethan Hunt

› Es un espía serio y muy profesional. Nada de galanterías y noches llenas de alcohol y sexo como nuestro ídolo James Bond. Lo que mola del Sr. Hunt es que sabe colgarse de una cuerda y hacer el tiempo bala. Veranea en Andalucía.



Jason Bourne

› Jason Bourne es un tío con problemas. No recuerda quién es y además le persigue el gobierno. Se ve obligado a huir por todo el mundo para demostrar su inocencia y recuperar la memoria. Pelea como ningún otro espía lo hace.



El Santo

› Primero una serie en los años 60 protagonizada por Roger Moore (quien luego también interpretaría a James Bond en varias películas) y después una peli-no-tan-buena, en los años noventa. con Val Kilmer. Lo mejor es la canción de El Santo.



Los Ángeles de Charlie

› Otra serie de TV que se pasa al cine. Chicas malas que obedecen las órdenes de Charlie, que no es otra cosa que la voz que sale de una radio. Las pelis con Cameron Díaz, Drew Barrimore y Lucy Liu son una fantasmada.



Películas para aprender a molar

Esta gente suelta frases ingeniosas hasta en las situaciones más extremas...

- Casino Royale
- El Santo
- La ventana indiscreta
- Con la muerte en los talones
- Kill Bill Vol. 1
- Goldfinger
- El Santo
- Mision Imposible
- El caso Bourne
- El Zorro
- Nikita
- Goldeneye
- La jungla de Cristal
- Munich
- Infiltrados
- Casino

Cosas que debes saber

Unas cuantas expresiones que pueden servirte para destacar en cualquier país.

Pettinato_ Sólo se dice en Milán -la ciudad de la moda- y sirve para referirse a alguien "guay".

Omelette du fromage_ Tortilla de queso en francés. Un clásico.

Amore/Amour/love... Aprende todas las palabras amorosas que puedas... Nunca sabes cuando las vas a necesitar.

Checking in_ Se dice al entrar en un hotel. Deberías vivir en uno.

Oscar Wilde_ Lee toda su obra e imita su manera de expresarse. El Retrato de Dorian Gray es un libro imprescindible.

Guerra Fría_ Venga, di que la echas de menos...

Capitales del mundo_ Te las tienes que saber todas de memoria... Si incluso las chungas como Ulan Bator.

Trucos de ligoteo secreto

Si te invitan a una fiesta VIP sigue estos briconsejos.

- No más de tres martinis con vodka y no levantes el meñique al aferrar la copa
- Practica el Poker Texas Hold Em y al Blackjack
- Ahorra 6.000 euros para poder invitar a las chavalas
- Mira siempre a los ojos cuando hables y usa colonia
- Di que acabas de llegar de París, la ciudad del amor
- La media sonrisa es básica
- Aprende al menos 5 idiomas
- No te hagas el guay...¡Sabes que eres guay!

LAS FRASES PARA CUALQUIER SITUACIÓN

Da igual que sea un 'bakala', una modelo impresionante o un megalómano inestable... Ante todo sonríe y usa frases ingeniosas.

Lo que tienes que decir

La seguridad en uno mismo es la clave y si no, siempre puedes "trabajar el hígado" antes...

- *"Veo que te ha tocado una mala mano."* **(Decir mientras le rompes el brazo.)**
- *"Naturalmente, señor... (o señorita)"* **(La educación ante todo. Sirve para averiguar su nombre de una manera muy sutil.)**
- *"Que te parece si continuamos esta conversación en la habitación de mi hotel con una botella de champán bien fría..."*
- *"Me temo que eso no va a ocurrir."* **(Acompañar de golpe de karate a mano abierta.)**
- *"Martini con Vodka, agitado pero no mezclado."*
- *"¿A cuanto está la ciega grande?"*
- *"Parece usted una persona muy... preparada para este trabajo"* **(El silencio es importante para mirarle escote y sonreír.)**
- *"Mi nombre es..."* **(Tienes que decir tu apellido primero y luego tu nombre y apellido.)**

Lo que puedes escuchar

¿Estás es un apuro con una mujer o un terrorista internacional? Don´t worry, be happy...

- *"Oh Faker...Eres incorregible."*
- *"Ha llegado su hora, Sr. Faker"*
- *"Ahora si me disculpa... tengo un mundo que destruir."*
- *"Voy a ponerme algo más... cómodo."* **(Si alguna vez escuchas esto, significa que ya eres un licenciado en el arte del Fakerismo)**

Gomina y laca a tope

› **NO SE TE PUEDE MOVER** ni un pelo. Chicos: raya a un lado.

¿Sabías que...?

› **POR LO GENERAL** los espías rales no son tan increíbles como los de la ficción... Si fuesen igual que en las películas ¡el mundo sería un completo desastre!

› **TRABAJAR EL HÍGADO** o beber alcohol en cantidades industriales es importante para soportar los dolores de una posible tortura... Y también para estar más graciosete e ingenioso. Nada de balbucear.

Camisa

› **SIEMPRE BLANCA** e impecable. Lo siento chavales pero toca planchar. Los puños con gemelos por favor.

Gadgets

- Boli con cámara
- Aston Martin
- Pajarita gaseadora
- Rolex con rayo láser

Zapatos italianos

› **LA CALIDAD** italiana es indudable. Date una vuelta por Milán y verás...



Smoking

› **NEGRO O TRAJE** con americana blanca. Si cuesta menos de 3.000 euros, lo siento pero no nos sirve...

DVD SIN CITY

LA CIUDAD DEL PECADO EN EDICIÓN ESPECIAL

Sin City es una mezcla entre el GTA IV, Las Vegas y Casablanca. Una película con un reparto increíble que sorprende de principio a fin.

Ante ustedes una de las novelas gráficas mejor adaptadas a la gran pantalla, gracias a la colaboración de Robert Rodríguez y Frank Miller (creador del cómic original) en la dirección.

La novela negra es llevada al extremo en esta elegante obra con un apartado técnico que calca las escenas del cómic, ofreciendo algunas de las imágenes más originales vistas en el cine de los últimos años. La nueva edición coleccionista incluye dos discos plagados de extras con dos versiones de la película: El montaje original estrenado en cine y el nuevo, dividido en cuatro historias individuales.

¿Pero esto no era un cómic?



Frank Miller

› Sin City es el cómic más popular de Frank Miller estructurado en historias cortas, diferentes enre sí y contadas desde el punto de vista de un protagonista. Aunque hay personajes que aparecen de manera principal o secundaria en varias historias la única constante en todas ellas es la ciudad de Basin City, donde se desarrollan. Además de el guión, Frank Miller también se encargó del dibujo que se caracteriza por sus trazos simples y por el inteligente uso del blanco y negro. En Sin City todo es luz y sombra, los grises los ponen las personalidades de los protagonistas. Miller añade color en determinadas ocasiones para destacar la maldad, la sensualidad, la intensidad o la violencia de la acción.



FRANK MILLER'S SIN CITY MONTAJE XXL



¿Sabías que...?

› **HABRÁ MÁS PELÍCULAS DE** Sin City, concretamente dos más.

› **LAS HISTORIAS DEL CÓMIC EN LAS QUE SE** basa la película son: El Duro Adiós, La Gran Masacre, Ese Bastardo Amarillo y El Cliente Siempre Tiene la Razón.

› **QUENTIN TARANTINO DIRIGE** una de las partes.

› **ALGUNAS DE LAS KATANAS** que usa Miho (Devon Aoki) también fueron utilizadas en el rodaje de Kill Bill vol.1.

› **EL PROPIO FRANK MILLER** se marca un cameo y aparece vestido como un cura en una de las historias.



¿De qué va?

Basin City es una ciudad donde reina la corrupción, unos buscan venganza, otros redención y algunos las dos cosas. Varias historias cortas de policías, detectives, criminales, asesinos y prostitutas se entrelazan configurando una precisa postal de la ciudad del pecado.

SERIES DE MODA

Palomitas para la pequeña pantalla



Ver pelis en casa ya no mola. Ahora lo que se lleva es hacer maratones de series... Marca Player te recomienda las mejores.

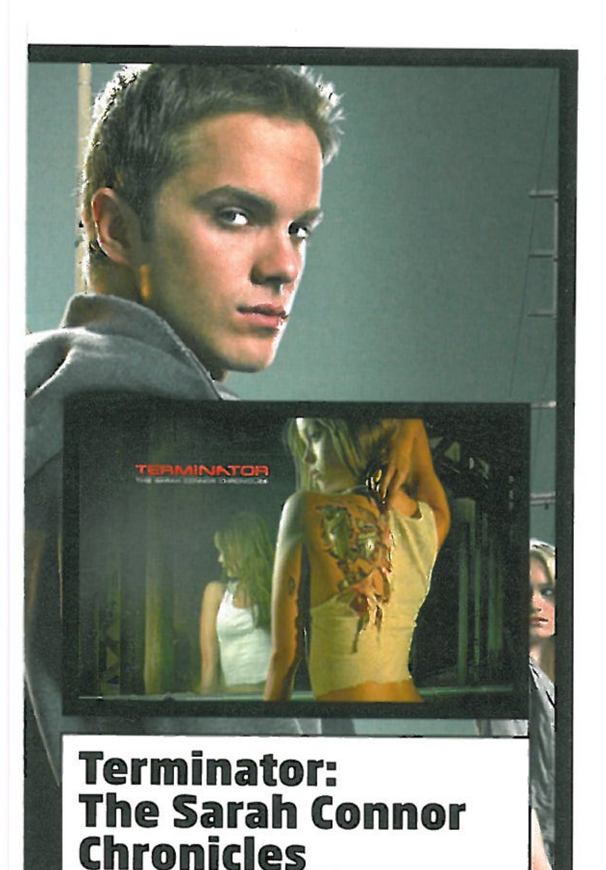
Hubo un tiempo en que la televisión era un reducto de pequeñas producciones a cada cual más casposa, tv movies sobre madres parturientas en condiciones infrahumanas y realities insufribles, de esos que no se tragan ni las cabras. Por suerte parece que la crisis ha despertado el ingenio de los guionistas americanos y se están destapando con un ramillete de producciones a la altura del mundo del cine, pero entregadas al público en pequeñas píldoras de poco más de media hora. El camino lo empezó Perdidos, pero son tantas las series que han seguido su camino que desde Marcaplayer nos vemos brutalmente obligados contaros todo sobre las mejores.

Californication_

› Todos los escritores del mundo quieren ser como Hank Moody, aunque este haya perdido cualquier atisbo de inspiración. Está interpretado por un genial David Duchovny (que por fin consigue dejar atrás el personaje de Mulder en Expediente X). Moody buscará la inspiración a la vez que intentará recuperar el cariño de su hija y el amor de su ex-pareja... Pero le resultará difícil ya que se pasa todo el día de cama en cama (y no precisamente para dormir, con escenas de sexo explícito incluídas), bebiendo alcohol en cantidades industriales y tonteando con otras drogas más duras. La verdad es que recuerda mucho a la vida del escritor Bret Easton Ellis...

Fringe_ El nuevo Expediente X

› J.J. Abrahms está montado en el dólar y no contento con ser el creador de la serie más misteriosa del momento (Perdidos) y además dirigir la última película de Star Trek, va el hombre y se saca de la manga otra serie nueva, con más misterios aún por resolver. A este hombre le va la ciencia ficción, pero nosotros no tenemos ninguna queja porque sabe como mantenernos pegados al sofá de casa. Fringe es algo así como si Scully se encontrase con Grissom de CSI y conocieran de paso al mismísimo Dr. Frankenstein.



Terminator: The Sarah Connor Chronicles_

› Si el hype con la nueva peli de Terminator puede contigo, intenta apaciguar tu inquietud viendo unos capítulos de The Sarah Connor Chronicles. Verás a Sarah Connor luchando contra el cáncer, contra el futuro, contra más terminators y peor aún, contra la adolescencia-emo de su chiquillo, el 'bendito' John Connor. Empieza floja, pero mejora con el tiempo.



Lost (Perdidos)_ 4 8 15 16 23 42

› Con Perdidos, España conoció el significado de la palabra ´spoiler'. Cada vez que sale un nuevo capítulo de la serie, miles de personas se apresuran a verlo para evitar que alguien les desvele detalles o pistas de la complicada trama. Si no lo has visto a tiempo, al día siguiente tendrás un grave proble ma en el trabajo intentando evitar cualquier comentario. Perdidos es mucho más que un puñado de personas con problemas en una isla...
¡No decimos más!



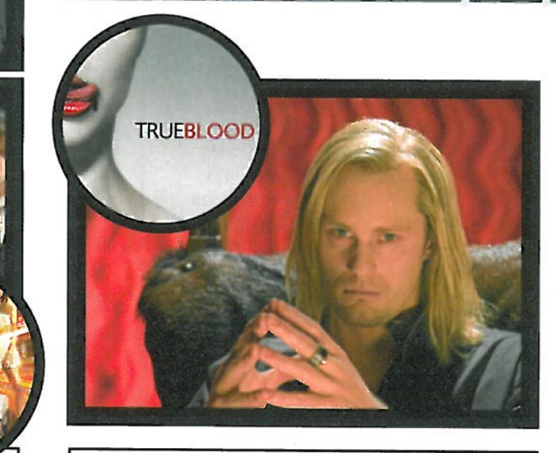
Mad Men_ Los hombres de Madison

› Al guionista y productor de Los Soprano le da ahora por el mundo de los publicistas neoyorkinos de Madison Avenue en el Nueva York de los 50: Fumadores, misóginos y alcohólicos, pero ante todo elegantes y geniales. Los adulterios y el machismo están a la orden del día en esta serie que pretende reflejar la sociedad urbana de la América de los años 50. Te chocará ver a un ginecólogo fumando en la consulta, a un padre pegando a su hijo o a su mujer sin ningún tipo de pudor, como si fuese la cosa más normal del mundo. De ahí el título...

Parece que el ingenio y las buenas ideas se hayan trasladado al mundo de la pequeña pantalla.

Gossip Girl_ Un Dorian Gray contemporáneo

› Vuelven los líos a lo The O.C. Las fiestas de Isabel Preysler no son nada comparadas con las que se montan estos adolescentes de la alta sociedad neoyorquina. Todo son fiestas para aparentar, alcohol, sexo, vestidos y zapatos de marca, precios astronómicos y superficialidad. Todos los cotilleos se envían al blog de Gossip Girl, la narradora anónima de la serie. Chuck Bass, personaje para recordar, vuelve a poner de moda el dandismo multimillonario.



True Blood_ CocaCola para vampiros

› ¿Y si los vampiros existiesen de verdad? True Blood va más allá de esta cuestión y se imagina un mundo en el que los humanos no sólo saben de su existencia, sino que intentan integrarlos en la sociedad. ¿Cómo? Con una bebida llamada True Blood, que no es otra cosa que sangre sintética. La protagonista es una inocente camarera (Anna Paquin) de Nueva Orleans que puede leer la mente de las personas... vivas. Entretenimiento puro y duro, con oscuridad victoriana y música rockabilly.



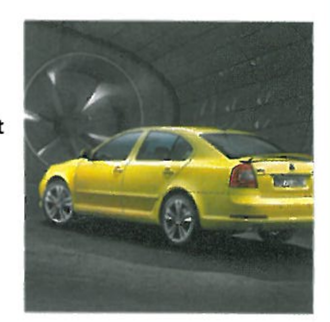
United States of Tar_ ¿Mama eres tú?

› Si David Lynch pudo crear una serie excelente para televisión, Steven Spielberg debería hacerlo. United States of Tara presenta a una madre de 40 años con dos hijos y... trastorno de personalidad múltiple. Tan pronto se pone en plan madraza, como se pone un tanga y se va de compras al centro comercial como si fuese una quinceañera cualquiera. Los hijos conocen las distintas personalidades y tratan cada cambio como si fuese una persona completamente distinta. Interesante.

COCHES Y MOTOS

SKODA

ACTUALIZACIÓN DE LOS OCTAVIA RS Y SCOUT



Los checos renuevan sus Octavia RS y Scout con retoques estéticos. El primero es la versión deportiva de la berlina media de la marca y se ofrecerá desde junio con motor gasolina TSI con 200 CV y un diésel TDI de 170 CV. El segundo es el familiar 'off-road', que llegará en septiembre, con propulsores 2.0 TDI de 140 CV y 1.8 TSI de 160 CV.



UN MERCEDES CON TODOS los ingredientes de un deportivo de carreras.

Mercedes Clase E 63 AMG

LA MÁQUINA DEFINITIVA CON ¡¡¡525 CV!!!

Su cambio automático de siete marchas es totalmente nuevo y muy rápido

Tras la presentación del Clase E Coupé, que está a punto de llegar a España, la gama de la nueva berlina de Mercedes sigue ampliándose. Ahora es el turno de la versión más potente, que hará acto de presencia en nuestras carreteras a finales de agosto. El 'apellido' de esta bestia es 63 AMG, porque está equipado con un motor V8 de 6,2 litros que rinde nada más y nada menos que... ¡¡¡525 CV de potencia!!!. Esta versión ultradeportiva estrena un cambio automático, denominado Speedshift MCT, que tiene siete velocidades y consigue acelerar a esta máquina de 0 a 100 km/h en sólo 4,5 segundos. El nuevo Clase E también hace gala de un nuevo sistema de suspensión y amortiguación con tres programas: Comfort, Sport y Sport Plus. En el plano estético, es un coche tremendamente 'guapo': vías más anchas, paragolpes más bajos, faldones, alerón... Nada que ver con la versión normal (que ya de por sí es bonita). En cuanto a equipamiento, el E 63 AMG va bien servido, con iluminación activa, volante de tres radios...

Kymco Xciting 500R

EL REY DE LA CIUDAD

El Kymco Xciting 500 R destaca por su línea delantera, tan atractiva, como agresiva y fina. Otro punto a favor de este scooter es su pantalla protectora, que cubre un completo cuadro de instrumentos y dos guanteras. Estéticamente sobresalen sus retrovisores laterales y su línea armónica, así como unas ópticas con 36 luces LED de gran visibilidad. El asiento, en dos alturas, es cómodo y deja espacio para un posible acompañante. Quizá algo pesado en curvas, su bastidor de doble cuna y su doble amortiguación trasera regulable le permiten exhibirse con docilidad.



ESTÉTICAMENTE BELLO, SU CONDUCCIÓN es agradable.

Audi A3 1.9 TDIe DPF

UN GRAN COCHE LIMPIO Y ECONÓMICO

La versión 'e' del A3 aprovecha lo mejor del nuevo impuesto de matriculación: menos consumo, menos emisiones, más equipamiento y, sobre todo, el mejor precio.

La gama de motores del Audi A3 es muy rica, pero nos hemos querido centrar en la prueba de este mes en la versión más 'limpia': un propulsor 1.9 TDI con filtro de partículas -cuyo apellido es la letra 'e' de ecológico-, que entrega 105 CV de potencia, consume sólo 4,5 litros en ciclo mixto cada 100 km y que reduce sus emisiones de CO2 a 119 gr/km, con lo que queda exento a la hora de pagar el Impuesto de Matriculación. Si lo comparamos con la versión más vendida del A3, el 1.9 TDI 'normal', las cifras varían bastante, ya que éste marca un consumo mixto de 5,1 litros y una emisiones de 129 gr/km. Analizando el precio de ambos, podemos corroborar que con el mismo nivel de equipamiento 'Attraction', el TDIe vale 2.270 euros menos que el 'normal'. Es más, a esta versión ecológica se le añaden equipamientos específicos, como unas llantas de aleación ligera de 16 pulgadas, el asiento del acompañante con reglaje manual en altura, radio Concert, el termómetro, el climatizador manual y los faros antiniebla. Durante nuestra prueba dinámica no hemos notado que el confort de marcha se vea mermado en absoluto... y sí podemos asegurar que los consumos son de récord: 3,3 litros en carretera.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: CARACTERÍSTICAS 1.4 Turbo: • Motor: Gasóleo, delantero transversal, 4 cilindros en línea. Inyección directa, turbocompresor de geometría variable, intercooler • Cilindrada: 1.896 cc. • Potencia: 105 CV a 4.000 rpm. • Par: 250 Nm a 1.900 rpm. • Emisiones de CO2: 119 gr/km. • DIMENASIONES: 4.214 largo, 1.765 ancho y 1.421 mm alto. • Depósito: 55 litros. • Peso: 1.355 kg. • Maletero: 350 litros • TRANSMISIÓN: Tracción delantera. Cambio manual de 6 velocidades • PRESTACIONES: Velocidad máxima: 187 km/h. • Aceleración de 0 a 100 km/h: 11,4 segundos • Consumo a los 100 km: Urbano: 5,8. Extraurbano: 3,8. Mixto: 4,5 litros.

PUMA

EL SORPRENDENTE PROYECTO DE GM Y SEGWAY

General Motors y Segway han desarrollado conjuntamente este prototipo de vehículo eléctrico de dos plazas y dos ruedas que combina diversas tecnologías, entre ellas la propulsión eléctrica, la comunicación de vehículo a vehículo, etc. El proyecto se llama PUMA y podría convertirse en realidad en un futuro no muy lejano.



SEAT

SUBEN LOS PRECIOS DE LA GAMA IBIZA

La gama del nuevo Seat Ibiza ha visto incrementados sus precios. A partir de ahora, oscilarán entre los 12.960 euros de la versión más básica y los 16.815 de la más alta. Eso sí, la marca de Martorell ha conseguido que el 50 por ciento de su gama esté exenta del Impuesto de Matriculación y que el resto, sólo pague el 4,75% de dicha tasa.



SU EQUIPAMIENTO DE SERIE incluye airbags conductor y acompañante, laterales delanteros, de cabeza delanteros y traseros, control de tracción y estabilidad...

Lograr un consumo de 3,3 litros en carretera no es tarea difícil con este A3 1.9 TDIe



Sin alcohol

VINO Y COCHE YA SON COMPATIBLES

La empresa Bebida Sin Alcohol lanza una gama de vinos aptos para conducir porque carecen totalmente de graduación alcohólica. Puedes elegir tinto, espumoso, cava, rosado... Una oferta para los amantes del vino: *www.bebidasinalcohol.com*



Anaya

PARA AMANTES DE LAS VÍAS VERDES

Anaya presenta una nueva colección de guías turísticas con mapa de carreteras de toda Europa y al precio de 15,20 euros. Además, también vende una nueva Guía Verde, con antiguos trazados ferroviarios y zonas naturales (19,24 euros).



Lamborghini

APRENDE CON COCHES DE ENSUEÑO

Lamborghini abre su escuela de conducción con cursos en varios circuitos de toda Europa. Esta Lamborghini Academy está disponible desde 3.900 euros e incluyen pilotaje y alojamiento. Para más información, entra en *www.lamborghiniacademy.com*

Print à porter

Digan lo que digan, las camisetas son para el verano (como las bicis) y estamos a tan sólo un mes del estío.

Esta temporada primavera-verano las camisetas se llenan de diseños gráficos, letras, mensajes... Di lo que quieras que los demás sepan de ti y pregónalo a los cuatro vientos o juega al despiste. El asfalto será tu pasarela; tu camiseta, el mejor 'print-á-porter', y Cibeles sólo será una fuente... ***>Por Sol García.***



No sabemos qué pone, pero nos gusta mucho. PULL AND BEAR PVP: 9,95 €

Ya la hubiera querido Buñuel para alguna de sus películas. CIRCA. PVP: 43 €

Nosotros también amamos el progreso... Y mucho. PULL AND BEAR. PVP: 7,95 €

Los gatos de los chinos nunca tuvieron tanto éxito. CIRCA. PVP: 31 €

Si echas de menos otros tiempos... juégatela.



No podía faltar la querida calavera.
NEW YORKER. 7,95 €

Extraños seres se acomodan
en nuestro armario
PULL AND BEAR. PVP: 9,95 €

¿Quién necesita agenda
con esta camiseta?
LEVI'S ORANGE TAB GUYS.
PVP: 50 €

Un poco a lo
James Bond.
NEW YORKER.
PVP: 6,95 €

Hay algo en ella que recuerda
a Muchachada Nui.. Nui
QUIKSILVER MASK
COLLECTION. PVP: 45,50 €

Más vale una vez morado,
que ciento amarillo...
QUIKSILVER MASK
COLLECTION. PVP: 45,50 €

5549 MARCA PLAYER DIRECTO





A partir de ahora el número de teléfono 5549 es el teléfono para concursar en todas las promociones de Marca Player. (Coste del SMS: 1,2 euros + IVA).
Los nombres de los ganadores no se publicarán en Marca Player; se contactará con los ganadores de manera privada a través de su número de teléfono; el envío de los regalos se realizará por correo ordinario (excepto mercancía de gran valor como videoconsolas, etc.) El envío de los premios sólo se realizará una vez. Si los envíos son devueltos no volverán a enviarse.

NINTENDO

MP DSI

ENTRA EN EL SORTEO Y

› ¿Qué os parece el concurso estrella de este mes? Regalamos, nada más y nada menos, que cinco Nintendo DSi, la nueva y flamante versión de la portátil de Nintendo. Si quieres ser uno de los 5 afortunados, participa en el concurso. Envía un SMS con el texto MP DSI al 5549. ¡Mucha suerte!





MP LT

WII

SEGA TE REGALA 5 COPIAS DE LET'S TAP

› Llévate uno de los cinco Let's Tap para Wii. Manda un SMS con el texto MP LT al 5549.



MP PATER

XBOX 360

SORTEAMOS 5 COPIAS DE EL PADRINO II

› Si quieres una copia de 'El Padrino II' manda MP PATER al 5549.



MP GM

NDS

LLÉVATE UNA DE LAS 5 COPIAS DE GARDENING MAMA

› Cuida de tu jardín con 'Gardening Mama' mandanando un SMS con el texto MP GM al 5549.



MP CAMINA

NDS

2 COPIAS DEL JUEGO CAMINA CONMIGO

› Ponte en forma con una de las dos copias de 'Camina conmigo'. Manda MP CAMINA al 5549.



MP METALLICA

XBOX 360

LLÉVATE 2 GUITAR HERO METALLICA

› Activision regala 2 copias de 'Guitar Hero Metallica'. Manda MP METALLICA al 5549.



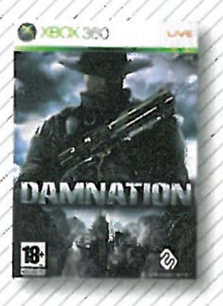


MP FIB09

XBOX 360

REGALAMOS 5 COPIAS DE DAMNATION

› Regalamos cinco copias de Damnation para Xbox 360. Manda MP DAMNATION al 5549.



CONSIGUE CINCO DSi



DSI WARE Con la nueva DSi podrás descargar cientos de juegos de internet, con su nuevo sistema DSiWare.

Comunidad XBOX 360

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Xbox Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL PREMIO: El mes pasado Nebula 360 se llevó el premio. Juega con nosotros y gana un Lobezno.



Foro

1 Carlos Trullás
(email)

Topic:
Hola me llamo Carlos, me preguntaba si saldrán los Sims 3 para Xbox 360 o sólo saldrán en PC, y si están haciendo algún nuevo GTA para la blanquita o nos tendremos que conformar con los nuevos episodios para el IV.
Por otra parte, desde hace un tiempo mi consola tarda más en cargar la interfaz. ¿Eso se debe al sobrecalentamiento?
Enhorabuena por vuestro excelente trabajo con esta revista, entre su precio y la cantidad de páginas que hay...

Respuesta:
Gracias por tus halagos Carlos, pero empezamos con una mala noticia. Por el momento no hay planes de ningún tipo de portar Sims 3 a consolas de sobremesa. Posiblemente más adelante EA cree una versión propia, pero son poco más que conjeturas.
Con la próxima entrega de GTA tampoco podemos darte una alegría. Vas a tener que esperar al menos un par de navidades para poder jugar un nuevo Grand Theft Auto.
Por último, lo que nos comentas sobre el hecho de que tu consola tarde en cargar la interfaz es un hecho de lo más común desde que Microsoft publicó el NXE. Se debe a que necesita un mayor poder de procesado que la anterior versión del Dashboard y nada tiene que ver con los problemas de sobrecalentamiento que citas.

2 Francisco Torres
(Email)

Topic:
Tengo una duda sobre GTA IV: The Lost and Dammed. Tengo el GTA IV pero no me lo he llegado a pasar. ¿Puedo jugar a la expansión si no me he pasado el GTA IV? ¿Se me borrará lo que tengo jugado? ¿Es como un juego aparte o se juega desde el GTA IV?
Por otra parte, quisiera saber que ha pasado con Aliens: Colonial Marines, ya que oí hablar de él hace ya casi un año y no he vuelto a saber nada.

Respuesta:
Lost & Damned es una experiencia completamente independiente de GTA, por lo que tus partidas del juego principal no correrán peligro y podrás jugarlo cuando quieras sin preocuparte de Niko Bellic.
Respecto a Aliens: Marines Coloniales, podemos decirte que sigue en desarrollo, y que su fecha de salida es a principios de 2010. Posiblemente en el E3 tendremos jugosas novedades.

3 Victor Rivas
(Email)

Topic:
Hola Soy KarmaCrow, de Puente-Genil sigo vuestra revista cada mes, soy aficionado a los juegos de lucha y a los shooters y tengo unas dudas: ¿Se sabe cuando llegará Kings of Figthers XII a Europa? ¿Alguna novedad sobre sobre el Call Of Duty Modern Warface 2 y la esperada expasión de Halo?

Respuesta:
El próximo juego de esta saga de lucha está previsto que llegue a nuestro país durante el verano, previsiblemente con los calores de agosto, aunque no nos extrañaría que se acabara retrasando a septiembre.
De CoD Modern Warfare 2 puedes conocer los nuevos detalles desvelados en nuestro avance en la página 92. De Halo ODST no podemos decir nada, pero llegará antes de lo que esperas...

EL TABLÓN DE ANUNCIOS DE **WWW.XBOXMANIAC.ES**
¿En Japón prefieren a Xbox 360?

Link: Se trata de una encuesta en el país del sol naciente dividida en seis categorias con varias preguntas. Estas fueron: Relación calidad/precio, juegos, gráficos, diseño (apariencia) de la consola, tamaño/peso y por último los conocidos con la misma consola.
Vistas las categoría la victoria es aún más sorprendente ya que aunque en calidad/precio no tiene rival, hay 2 categorías donde falla: es la más grande y pesada de todas y en Japón hay muy pocos propietarios de 360.
XM Toni ES: Pues eso del peso es lo que tiene el tema psicologico, por que en báscula la PS3 es la más pesada. Claro pero para que fijarse en encuestas donde se saca como conclusión que la NDS es la mejor en software. Dios... yo tengo una y no se me ocurriría nunca en la vida decir que es mejor la NDS que la 360 en juegos.
TheGorka: Es que los japoneses son la leche....fijo que hay mogollon de juegos de orientales en bolas para la Ds.... y por eso la prefieren en cuanto a software....
VIRUS: Los japoneses tienen gustos muy diferentes a los nuestros. A mí no me extraña nada que allí consideren a DS la mejor en software, precisamente por eso. Y lo del peso... la PS3 es la más grande y la más pesada, no la 360. La encuesta nos sirve para darnos cuenta de una cosa: que las encuestas no sirven para nada, ya que por mucho que éstas digan, luego, a la hora de la verdad, la gente compra por "inercia".

Lo tiramos

Los sorteos del mes

El Padrino y GH Metallica



Este mes tenemos dos juegos plenos de calidad.
Por un lado tenemos a El Padrino II, la libre adaptación de la segunda película de Coppola. Una aventura de acción al más puro estilo Grand Theft Auto
Por el otro la entrega más cañera de la saga musical por excelencia, Guitar Hero, que esta vez cuenta con el protagonismo casi absoluto de los incombustibles Metallica.

Envía MP PATER o MP METALLICA al 5549 para entrar en el sorteo. (Coste del mensaje 1.20€).

Participa

Envíanos todas tus dudas y preguntas
Todos esos resquemores que te comen por dentro, te los solucionamos. Las publicadas se llevarán un código de *Microsoft Points*.
La dirección de correo que teneis que tatuaros a fuego es ***xbox@marcaplayer.es***

La encuesta de www.accesoxbox.com

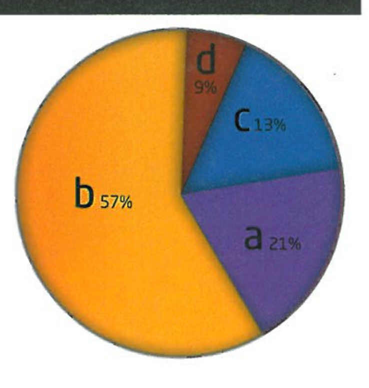
accesoXbox.com

¿Qué opinas de la situación de las aventuras gráficas en Xbox 360?

A) ¡Que vuelvan sea como sea!
B) Deben apostar por el género pero manteniendo las fórmulas clásicas
C) Pienso que es un género que no encaja en las consolas
D) No me gustan, prefiero otro tipo de juegos

EL MES QUE VIENE:
¿Que te parecen los videojuegos basados en películas?

Entre los que participen en la encuesta se sortearán 3 códigos de Xbox Live Gold.



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de Playstation 3

Rétanos en "Acero y Titanio" de Killzone 2: si nos ganas, podrás llevarte un juego de PS3.

Nuestro reto:

Killzone 2

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y juega con él en los nuevos mapas de KZ2. ¡Podrías ganar un juego de PS3!

Foro



Óscar Armijos
E-Mail

Topic:
En respuesta a la pregunta del mes pasado:
Creo que estaría bien ver de nuevo en acción el juego Metal Slug, puesto que cuando salió para PSOne fue uno de mis favoritos. Acción, disparos, extraterrestres... me gustaría verlo en acción en la liga mayor, entre los grandes, pero con cambios; ya no muñequitos, sino algo mas realista. Personajes más parecidos a una persona, más variedad de armas y mucho mas potentes, nuevos enemigos... Eso sí, sin dejar de lado al general que ha aparecido en todas sus entregas. Tambien sería bueno verlos conducir tanques, aviones casa, coches... Creo que con algunos ajustes podría llegar a ser uno de los mejores juegos de estos ultimos años. Y creo que tomando como escenario a la selva amazónica, en la frontera entre Colombia y Ecuador, enfrentando nuestros héroes con la Guerrilla, seguro que el juego brindaría mucha emoción y acción a todos los jugones.

Respuesta:
Aunque podríamos considerar que Metal Slug está al límite entre juego clásico y moderno, tu planteamiento es suficientemente trabajado como para aparecer en nuestras páginas. Aunque parece que ya llevas muchos años jugando (PSOne), te animamos a que descubras auténticas joyas clásicas para recreativa y consolas "pre-32 bits"; dejarás de considerar a Metal Slug un juego clásico, te lo aseguramos. Entre otros correos recibidos, la gente nos ha comentado que le gustaría ver en PS3 títulos como RayStorm de Taito, Final Fantasy VII y IX, Shadow of the Colossus...



Yoshimitsu
E-Mail

Topic:
Hola! Soy un fanático de la saga Tekken y de los juegos de lucha en general; aún no me he hecho con una PlayStation 3, pero disfruto muchísimo con la portátil de Sony, aunque tengo algunas preguntillas. Jugué muchísimo al Tekken: Dark Resurrection de PSP y cuando me he enterado de que Tekken 6 solo salía en PS3 y Xbox 360 me he comprado una hucha-cerdito para comprarme una de las dos, a la que me llegue el dinero cuando salga el juego; ¿no tienen intención de hacer una versión portátil? ¿Qué otros juegos de lucha me recomendáis para PSP? Supongo que Street Fighter IV tampoco llegará a aparecer nunca en PSP, ¿verdad? Gracias por todo y seguid así, me encanta la revista.

Respuesta:
Puede que a estas alturas ya lo hayas descubierto, pero si no lo has hecho, te anunciamos que estás de enhorabuena. Namco Bandai ha anunciado recientemente que, junto a la versión de Tekken 6 para consolas de sobremesa, lanzará una entrega específica para la consola portátil de Sony, con contenido, escenarios y accesorios exclusivos para PSP. Y la cosa no acaba ahí; aprovechando la sorpresa de Tekken 6 para PSP, Namco Bandai también anunció el lanzamiento de una nueva entrega de Soul Calibur para la portátil. Se llamará Soul Calibur: Broken Destiny, incluirá unos 20 personajes jugables, un completísimo sistema de creación de personaje y un modo similar al Conquest/Edge Master/Weapon Master de anteriores entregas compuesto por unas 80 misiones. Y lo mejor de todo es que llegará a las tiendas durante el verano.
Con respecto a la pregunta sobre SFIV, lamentamos comunicarte que la única versión que aún está por llegar es la de PC, que incluirá alguna mejora gráfica.

3 Chema de la Usa
E-Mail

Topic:
¡Hola a todos! He leído algunos rumores en internet que habland de la aparición de una nueva versión de PSP para antes de final de año, ¿es eso cierto?

Respuesta:
Sony aún no ha confirmado nada, pero todo parece indicar que la consola se llamará PSP Go!, que llegará en formatos de 8 o 16 GB (como los iPhone), que no tendrá lector de UMD y que la pantalla será deslizante (al estilo Sony-Ericsson Xperia). Hasta la llegada del E3, no lo sabremos a ciencia cierta...

Carta del mes

Películas en alta deficinión en PS3

Jack
E-Mail



Soy un grandísimo aficionado a las series de televisión, sobre todo a las americanas, y últimamente me pasan mis amigos algunos capítulos en formato MKV; ¿hay forma de verlas en mi PlayStation 3?

Respuesta:
Tu consola, aún (dicen que en un futuro, quizá), no leerá directamente este tipo de archivos. Para poder reproducirlos, tendrás que convertirlos primero. El mes que viene, te explicamos como.

Para el mes que viene...

KOFXII, SFIV... ¿qué otro juego de lucha te gustaría ver en PS3?

Mándanos a playstation@marcaplayer.es qué juego o juegos de lucha te gustaría ver continuados en la nueva generación, como Street Fighter IV. ¡Las mejores cartas tienen premio!



¿Qué se te ocurre para la nueva entrega de COD?

Después de la sorprendente cuarta entrega, los chicos de TreyArch recurrieron de nuevo a la Segunda Guerra Mundial, aunque aunque principalmente a las batallas vividas en el Pacífico.
Aún no sabemos mucho de Modern Warfare 2; ¿qué se te ocurre para esta nueva entrega?
Seguramente sepamos algo en el E3, pero no estaría de más tener alguna sugerencia de nuestros lectores. Las dos mejores se llevan ShellShock 2: Blood Trails.

TOP REMAKES DESEABLES PARA PS3

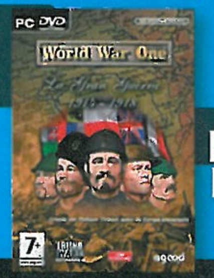
1	Final Fantasy VII
2	Final Fantasy IX
3	Shadow of the Colossus
4	Ghosts 'n' Goblins
5	Metal Slug
6	Clock Tower
7	Extermination
8	Final Fight
9	Resident Evil 2
10	Xain'd Sleena

ACTUALIDAD
REPORTAJE
AVANCES
ANÁLISIS
MÓVILES
HARDWARE
TRUCOS
MÁS QUE JUEGOS
COMUNIDADES
GUÍA DE COMPRAS

Comunidad PC

Manda tus dudas, preguntas o ruegos sobre PC y compatibles a **pc@marcaplayer.es**





Gana una copia de *World War One: La Gran Guerra 1914-1918*

Responde a la pregunta

Pregunta Mayo:
¿Quién es el desarrollador de World War One?

Friendware ha lanzado en España World War One: La Gran Guerra 1914-1918, un excelente juego de estrategia. ¿Quieres una copia? Envía la respuesta a: pc@marcaplayer.es con el asunto WWI.

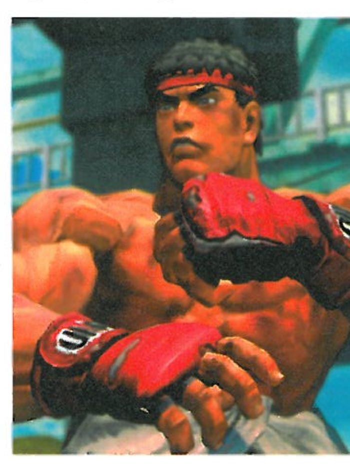
Foro

1 Emilio de Andrés
(mail)

Topic:
Hola me llamo Emilio y estoy pensando comprar el juego Age of Conan a través de la plataforma Steam. Me han dicho que por ahí, descargándolo, me ahorro como unos 10 euros. Pero no tengo ni idea de cómo funciona Steam. ¿Podriaís explicarme si este servicio es de fiar y si me merece la pena compralo así o es mejor bajar a la tienda y comprar en formato 'físico'?. Y ya que estoy, ¿qué os parece Age of Conan, me recomendáis su compra?
Un saludo y muchas gracias.

Respuesta:
Hola Emilio, has ido a dar con un puñado de fans de Steam, el sistema de distribución digital de juegos propiedad de Valve. Por supuesto que Steam es un sistema de lo más fiable, además de sencillo de usar. El juego te será mucho más barato si lo descargas con este sistema, además podrás descargarlo siempre de nuevo si se te ha estropeado o borraste el disco duro de forma accidental (o intencionada) y no tendrás que pagar otra vez por ello. También Steam te permite ver a los colegas que están conectados y que están jugando a ese mismo juego, estar al tanto de futuros parches, expansiones, etc. Si pruebas Steam, estamos seguros de que ya irás muy poquito a tu tienda de videojuegos a comprar un título metido en una caja (excepto por alguna impagable edición especial, claro está).

En cuanto a Age of Conan, sólo tenemos buenos palabras para este MMORPG, que ha ganado muchos enteros desde aquellos primeros días de incertidumbre donde muchos usuarios se dieron de baja. Pruébalo, y seguro que te engancha.



2 Carmelo Redondo
(mail)

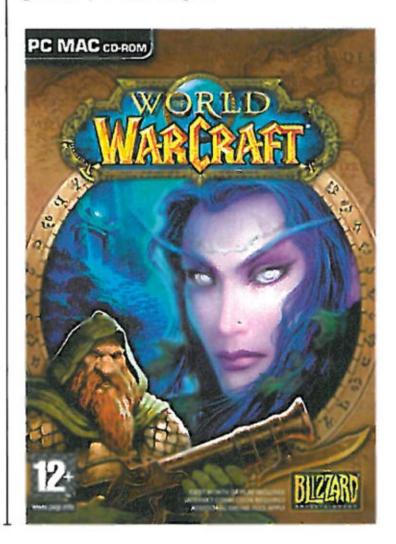
Topic:
Hola. Soy fanático de Street Fighter pero llevo tiempo jugando al PC y he abandonado por completo las videoconsolas. Por eso, es de vital importancia saber cuándo aparecerá Street Fighter IV para PC ¿Sabéis algo? Un saludo.

Respuesta:
Pues estás de suerte, porque Capcom ha anunciado que la versión PC de Street Fighter IV será lanzado a la calle (en nuestro país también) a principios del próximo mes de julio. El día exacto no se conoce todavía, pero podemos asegurarte que, en el próximo número de Marc Player podrás encontar un extensa review de esta versión, donde te contaremos todos los detalles de esta adaptación a los compatibles de uno de los videojuegos del año. Y ya hablando de PC y de Capcom, para ese mismo mes de julio también llega la versión PC de Bionic Commando y, como mucho un par de meses más allá, Resident Evil 5 para PC. Desde luego, no puedes decir que Capcom no cuida a los 'PCeros'.

3 Ernesto R. G.
(mail)

Topic:
Hola. Tengo una Xbox 360 y un buen PC para jugar. Para jugar y descargar contenido de Xbox Live he comprado regularmente sus famosos Puntos Microsoft. Pero me han sobrado algunos y tengo una duda, como los puntos se asocian a tu cuenta de Live, ¿puedo utilizar esos mismo puntos para adquirir cosas en Windows Live? ¿Cómo?. Muchas gracias y me encanta vuestra revista.

Respuesta:
Hola Ernesto, pues la respuesta es si. Los Puntos Microsoft se asocian a tu cuenta de Live, que es la misma en Xbox Live y Windows Live. El sistema es, básicamente, el mismo. Si te metes con tu PC en tu cuenta de Windos Live podrás comprobar que en tu cuenta de puntos están todos esos que te 'han sobrado' de tus compras con tu Xbox 360 en Xbox Live. Con ellos, podrás pagar la compra de juegos o expansiones en Games for Windows. Así, puedes ampliar tu número de MP's pagando con tarjeta de crédito en Windows Live o seguir adquiriendo tarjetas de prepago y añadiéndolas a tu cuenta a través de tu Xbox 360. Da igual la manera, los puntos van a la misma cuenta compartida. Esperamos haberte ayudado, un saludo para tí y gracias por los elogios.

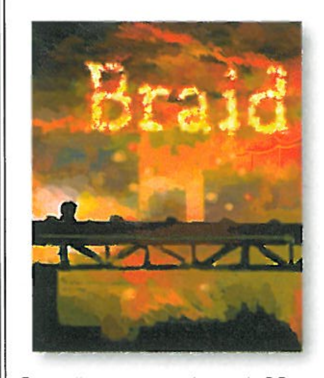


Pregunta del mes

Braid para PC

Hola. He leído mucho acerca de Braid, un juego independiente que salió para descarga en la Xbox 360 y que dicen que es uno de los mejores juegos del año en algunas webs americanas. También leí hace poco que igual se lanzaba en versión PC. ¿Sabéis si va a llegar a España para PC y quién va a distribuirlo? Me encantaría poder comprarlo. Gracias.
Eva G. (mail)

Respuesta:
No llegará, ni aquí ni a ningún sitio, en formato físico. Pero ya lo puedes comprar por unos 12 dólares vía Greenhouse, Steam, Impulse o Gamers Gate.



Eva se lleva a casa un juego de PC por ser la carta del mes. ¡Enhorabuena!

¡Te regalamos 14 días de juego gratis en World of Warcraft!

Somos muy pesados, lo sabemos, pero es que merece la pena recordar que, con este número de Marca Player puedes entrar en el mundo *World of Warcraft* y disfrutar de 14 días jugando complétamente gratis.
Corre a la **página 147** para encontrar las instrucciones de descarga del juego y para abrir tu cuenta con los días gratis.

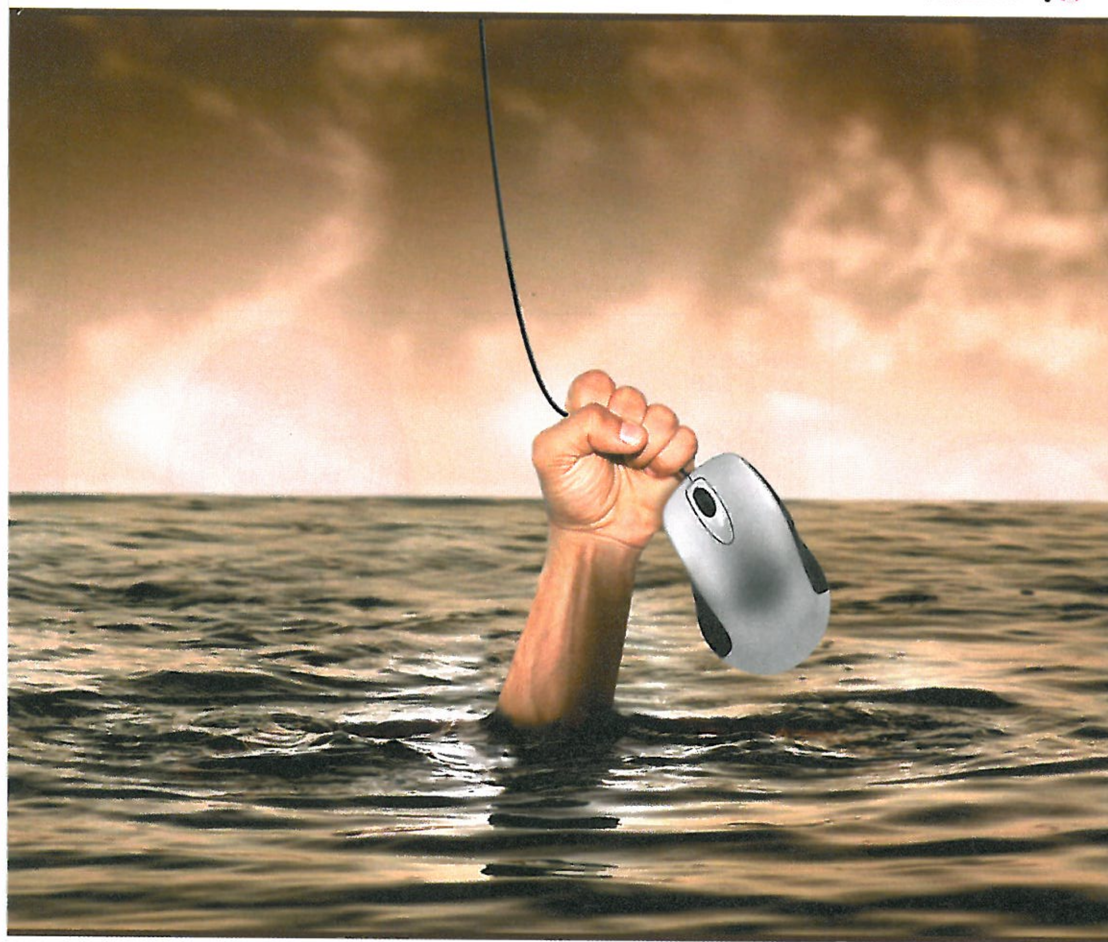




MÁSTER
EN GESTIÓN Y DIRECCIÓN DE MEDIOS EN INTERNET

elmundo.es MARCA.COM Expansión.com DIARIO MEDICO.COM TELVA.com





Últimas tendencias
Para anticiparse hoy al futuro

Prácticas garantizadas
3 meses en empresas del sector

Para lanzar un proyecto en Internet
Primer máster que aúna gestión y dirección de medios on-line

Convocatoria octubre 2009

Internet: la clave para dar valor a una buena idea

Información

902 996 200 - 915 856 183

infoconferencias@unidadeditorial.es
www.conferenciasyformacion.com







Wii
NINTENDO DS

El punto de encuentro Marca Player para los fans de las consolas Wii y DS

Mándanos tu respuesta a la pregunta del mes a nintendo@marcaplayer.es y entra en el sorteo de un pack de juegos de Wii o DS. Especifica qué plataforma prefieres.

Pregunta junio:
¿Crees que Nintendo anunciará una Wii 2 en el próximo E3?
Envía un correo a: nintendo@marcaplayer.es

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Qué le pedirías al nuevo Zelda para DS que anunció Nintendo?



1 Sergio Marcos
e-mail

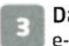
Respuesta:
Además de conservar el espíritu de toda la saga de juegos de Zelda, estaría muy bien que se aprovechase la cámara de la DSi para alguna cosa. Eso sí, que no sea obligatoria porque somos muchos los que todavía no hemos podido comprárnosla. Además, estaría muy bien que tuviese algún modo de juego multijugador Wifi.

Foro

2 Julián Fuentes
e-mail

Hola, he visto en Internet que a lo mejor sale Brütal Legend para Wii, ¿sabéis algo? ¿se puede confirmar?

Respuesta:
Pues, Julián, lamentablemente tendremos que esperar para poder confirmar algo así. Recientemente tuvimos la ocasión de ver Brütal Legend en su versión Xbox 360 y tiene una pinta genial, sin embargo, Tim Schafer (el creador) no confirmó en ningún momento que se esté ni siquiera trabajando en una versión para Wii. Nuestra opinión es que es mucho más que complicado que aparezca un juego tan extenso como este en nuestra consola. Una pena.



3 Daniel Santos
e-mail

Soy asiduo de Internet y en uno de los foros que visito se han publicado las fotos de un mando de NES que os envío. ¿Es posible que Nintendo ya esté traajando en su nueva generación y haya 'filtrado' estos diseños para ver cómo caen en la comunidad de jugadores? Gracias.

Respuesta:
Buenas Daniel, por lo que vemos estás bien informado. Nosotros también vimos las imágenes y alucinamos. La verdad es que nos encantan, pero no podemos confirmar nada. De hecho trasladamos la pregunta a nuestra comunidad: ¿Creéis que Nintendo presentará una nueva consola en el E3?

Mándanos un email a **nintendo@marcaplayer.es** con tus preguntas y sugerencias. Si quieres que publiquemos tu código de amigo, mándanoslo. Y si quieres agregarnos, nuestro código de amigo de Wii es: 2328-8131-8780-1002



BURGER KING

SUPERCONCURSO

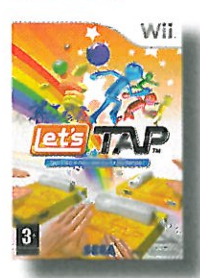
Llévate una DSi por la cara

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **DSI** y la letra de la respuesta correcta **A, B, C o D** (ej: MP DSI C al 5549)para participar el en sorteo de una de las 5 consolas DSi que sorteamos.Los ganadores serán contactados de forma privada e individual.
Pregunta: ¿Qué incorpora la nueva DSi?
A. Un silbato; B. Dos cámaras; C. Un puntero láser; D. 150 juegos clásicos

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)



CONCURSO LET'S TAP



Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **LT** para participar el en sorteo para participar el en sorteo de una de las 5 copias del original juego de Sega para Wii *Let's Tap*.
El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)



CONCURSO GARDENING MAMA

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **GM** para participar el en sorteo de una de las 5 copias del juego *Gardening Mama* para DS que sorteamos.
El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)

CONCURSO ¡CAMINA CONMIGO!

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **CAMINA** para participar el en sorteo de una de las 2 copias del juego *¡Camina Conmigo!* para Nintendo DS que sorteamos.
El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)





TODOS LOS VIERNES
MÁRCATE
UN CONCIERTAZO
CADA VIERNES
Por sólo
1,95 €
+ cupón del día
QUEEN 13-mar-09
A NIGHT WITH LOU REED 20-mar-09
TINA TURNER. LIVE IN RIO 27-mar-09
ERIC CLAPTON & FRIENDS LIVE 3-abr-09
JOE COCKER. LIVE IN BERLIN 17-abr-09
PRETENDERS 24-abr-09
MUSIC FOR MONTSERRAT 1-may-09
LIVE AT THE KNEBWORTH 1990 VOL. 1 8-may-09
LIVE AT THE KNEBWORTH 1990 VOL. 2 15-may-09
LEGENDS OF ROCK & ROLL 22-may-09
PET SHOP BOYS. LIVE SOMEWHERE 29-may-09
ROY ORBISON. AUSTIN CITY LIMITS 5-jun-09
STATUS QUO 12-jun-09
EURYTHMICS. SWEET DREAMS & LIVE 19-jun-09
WET WET WET 26-jun-09
ELO. LIVE AT WEMBLEY/DISCOVERY 3-jul-09
ENTRADA
REVIVE CON MARCA LOS CONCIERTOS MÁS MÍTICOS DE LA HISTORIA.
Ahora podrás volver a vivir toda la emoción de los conciertos más legendarios de la historia una y otra vez con MARCA. Disfruta en directo de artistas como Queen, Eric Clapton, Tina Turner, y muchos más por tan sólo 1,95 euros. ¡MARCA se sale!.
MARCA
se sale

Los recomendados

¿Buscas algún título? En nuestra **Guía de Compras** encontrarás cerca de 1.000 referencias con su precio. Además, te ofrecemos los videojuegos **más interesantes,** a tu alcance a lo largo de abril y mayo.

1

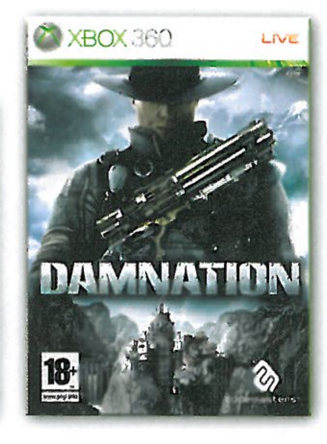
360, PS3, PC

Damnation

A LA VENTA DESDE EL 22 DE MAYO. Llega a las tiendas un shooter en tercera persona ambientado en un Oeste ficticio. Desarrollado con un motor gráfico Unreal Engine 3 promete ser uno de los juegos del año. No faltarán escenarios caóticos, puzzles, acrobacias y muchos disparos.







2

360, PS3, PC

Sacred 2: Fallen Angel

A LA VENTA DESDE EL 29 DE MAYO. La segunda parte del conocido juego de rol ya está disponible para las principales plataformas. El acero y la magia son los protagonistas de una saga en la que tendrás leyendas. desafíos y peligros. Todo ello enmarcado en un mundo fantástico.





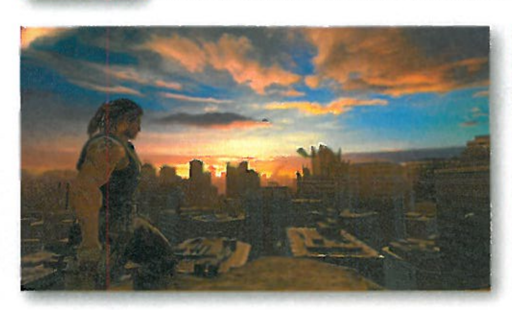


3

360, PS3, PC

Bionic Commando

A LA VENTA DESDE EL 22 DE MAYO. Nathan Spencer da el salto a las tres dimensiones veinte años después de que saliera su predecesor. Las calles de Ascension City serán el escenario en que se desarrollará este shooter en tercera persona, que tendrá grandes dosis de acción. Ármate con tu brazo mecánico y salva la ciudad.







* Nuestra Guía de Compras se ha realizado cruzando los datos de diferentes tiendas especializadas a nivel nacional con el objetivo de mostrar una relación lo más completa posible de las referencias existentes en el mercado. Los precios pueden variar dependiendo de la tienda o de las ofertas especiales concretas, conversión en packs Classics o Platinum por parte de las editoras y por acciones especiales. Marca Player no puede responsabilizarse de estos cambios. Los precios pueden ser menores adquiriendo los juegos en las webs de las tiendas. Las fechas de lanzamiento también pueden variar por decisión de las respectivas compañías.





Nintendo DS, WII, PC

Neopets. Puzzle Adventure



A LA VENTA DESDE FINALES DE ABRIL. Juego de puzzles de Inteligent Systems disponible para dos jugadores. Ideal para pasar un buen rato y dar uso a la pantalla táctil de la Nintendo DS.



360, PC

Battlestations: Pacific

A LA VENTA DESDE EL 15 DE MAYO. Segunda entrega de la serie, esta vez, ambientada en la II Guerra Mundial. Este juego de simulación, estrategia y acción es uno de los grandes títulos del año y se espera que esté a la altura de su hermano mayor.



360, PS3, PC

Fuel



A LA VENTA DESDE EL 29 DE MAYO. Juego de conducción nada al uso. Desarrollado en paisajes de un futuro ficticio vivirás duras carreras contra más de 16 oponentes. Tu objetivo será llegar el primero. ¿Las reglas? No hay ninguna para llegar a la meta.



Nintendo WII

Punch-out!!

A LA VENTA DESDE EL 22 DE MAYO. El legendario arcade de boxeo llega a las tiendas de la mano de WII. Con todos los personajes clásicos y un renovado estilo gráfico podrás disfrutar de los más divertidos combates sobre el ring. ¡Segundos fuera!



360, PS3, PC, WII

Terminator: Salvation

A LA VENTA DESDE MAYO. John Connor deberá salvar a la humanidad una vez más de el ataque de los Terminator. Esta nueva entrega de la guerra contra las máquinas se presentará de forma simultánea con la nueva adaptación al cine de la mítica saga de los 80.



360, PS3, PC, WII

Virtua Tennis 2009

A LA VENTA DESDE EL 15 DE MAYO. Un año más no podíamos faltar a la cita con el juego de Tenis por excelencia.. Su modo online y los diversos minijuegos son las principales novedades de la saga. Podrás jugar con los mejores tenistas del mundo hasta que seas el mejor.



Nintendo Wii

EA Sports Active: Personal Trainer

A LA VENTA DESDE EL 21 DE MAYO. Primer juego EA exclusivo para WII, que incluye cerca de veinte ejercicios y pruebas para mantenerte en forma.



360, PS3, PC, WII, DS

Hanna Montana: La Película



A LA VENTA DESDE EL 28 DE MAYO. Serás Hanna Montana en este juego sobre la película en que alternarás secuencias del film con partes de Karaoke.



PC, PS3, 360

Operation Flashpoint 2

A LA VENTA DESDE MAYO. Este complejo juego de guerra llega a las tiendas con el objetivo de convertirse en el título bélico en primera persona por excelencia. África, Europa Central y el Sudeste Asiático serán los lugares donde se desarrollará la batalla.



Nintendo DS

Rhythm Paradise



A LA VENTA DESDE MAYO. Juego musical, con el que deberemos seguir el ritmo con el lápiz a lo largo de todas las melodías. Estructurado en minijuegos que deberemos ir superando con mucho oído y precisión.



360, PS3, PS2, PSP, PC

SBK 09

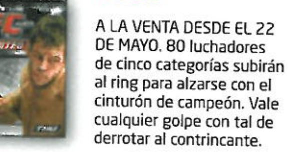


A LA VENTA DESDE EL 29 DE MAYO. El juego oficial del Campeonato del Mundo de Superbikes llega a las tiendas un año más para hacer las delicias de los amantes de las dos ruedas. Incluye todos los pilotos, circuitos y motos oficiales de esta temporada.



360, PS3

Ultimate Fighting Championship 2009



A LA VENTA DESDE EL 22 DE MAYO. 80 luchadores de cinco categorías subirán al ring para alzarse con el cinturón de campeón. Vale cualquier golpe con tal de derrotar al contrincante.

Otras recomendaciones

Aquí encontrarás los títulos disponibles en el mercado ordenados por **plataformas**

VISITA LA LISTA DE PRECIOS EN **WWW.MARCAPLAYER.COM**

NINTENDO DS

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
El Profesor Layton y la Villa Misteriosa	NINTENDO DS	AVENTURA	7	36,95 €
Pokémon Mundo Misterioso	NINTENDO DS	AVENTURA GRÁFICA	3	9,95 €
Brain Training	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	26,95 €
Mario Kart DS	NINTENDO DS	CONDUCCIÓN	3	36,95 €

NINTENDO WII

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Trivial Pursuit	NINTENDO Wii	INTELIGENCIA	3	36,95 €
Pro Evolution Soccer 9	NINTENDO Wii	DEPORTES	3	41,95 €
Super Mario Galaxy	NINTENDO Wii	AVENTURA	3	44,95 €

PLAYSTATION 2

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
God of War	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	19,95 €
Las Cronicas de Narnia: El Principe Caspian	PLAYSTATION 2	AVENTURA	12	9,95 €
Grand Theft Auto: Vice City Stories	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	19,95 €
La Brújula Dorada	PLAYSTATION 2	AVENTURA	12	9,95 €
Ratatouille	PLAYSTATION 2	AVENTURA	7	9,95 €

PLAYSTATION 3

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Resident Evil 5	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	56,90 €
Street Fighter IV	PLAYSTATION 3	LUCHA	12	52,90 €

PC

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Company of Heroes: Tales of Valor	PC	ESTRATEGIA	16	36,95 €
Los Sims 2 (Megaluxe)	PC	SIMULADOR	12	36,95 €

XBOX360

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
El Padrino 2	XBOX 360	ACCIÓN	18	66,90 €
Ninja Blade	XBOX 360	ACCIÓN	16	59,95 €

> Próximo número

Descubre qué te vas a encotrarel mes que viene en tu revista Marca Player



¡TODA LA ACTUALIDAD DEL E3!

Nos vamos a Los Ángeles y os contamos todas las novedades

La feria más importante del videojuego ha arrancado mientras estais leyendo estas líneas y hemos mandado a Xcast para que nos traiga todas las novedades calentitas y de primera mano. Microsoft vela armas y traerá muchas sorpresas, Sony ya ha mostrado gran parte de su artillería y Nintendo se guarda algún as en la manga... ¡Está la cosa que arde!

ESPECIAL VERANO

A la playa (o piscina) vistiendo a la última

No es lo mismo ir vestido con un faldón y un polar a 0 grados que hacerlo con 40 a la sombra. Te damos todas las pistas para ir vestido a la moda en esta época estival.



EL REY DEL RALLY

Colin siempre estará en nuestros corazones

Cambió el mundo de los juegos de carreras para siempre. Supuso un antes y una después para el género. Y ahora llega su entrega más espectacular: Colin Mcrae DIRT 2.



GOD OF WAR 3 Y MITOLOGÍA

Kratos asoma su cabeza por el quicio de la puerta, con sus manos manchadas de sangre y más ganas de reventar enemigos que nunca. Como siempre sólo en PS3.



ORGULLO GAY

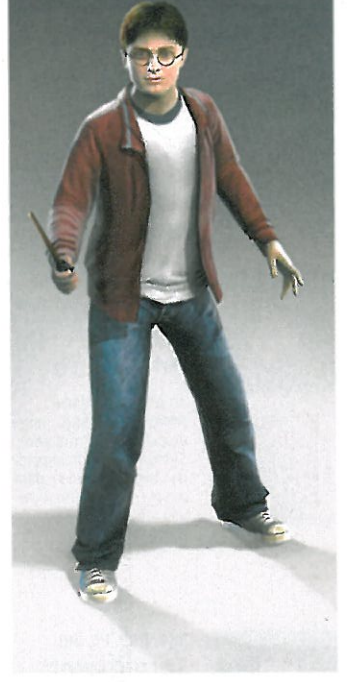
El 4 de julio es la fiesta nacional de todos los gays y lesbianas. Lo celebramos rememorando los momentos y personajes más característicos de este colectivo.



VIDEOJUEGOS DE PAPEL

Cada vez son más las sagas de videojuegos que saltan de la pantalla al papel. Os mostramos los mejores cómics y libros basados en el mundo del píxel.





HARRY POTTER PROMETE DOSIS DE MAGIA

El misterio del Príncipe llega a las consolas

Junto al estreno en cine el próximo 17 de julio, su videojuego se prepara para enfrascarnos con una lucha a muerte con Voldemort en todas las consolas.



LINK VUELVE A ESTAR EN ACTIVO

El próximo Zelda al descubierto

Con cada entrega su legión de fans no hace más que crecer. Con Zelda Spirit Tracks para DS promete innovar y hacer disfrutar a todos sus seguidores.

** Los contenidos anunciados en esta página están sujetos a cambios ajenos a la publicación, como variaciones en fechas de lanzamientos, títulos cancelados...*



29 DE MAYO
A LA VENTA
FALLEN ANGEL
SACRED2
EN TUS MANOS ESTÁ EL DESTINO DE ANCARIA...
- EXPLORA UN INMENSO MUNDO FANTÁSTICO.
- PROTAGONIZA LA AVENTURA CON TU PERSONAJE FAVORITO.
- DIVERSOS MODOS MULTIJUGADOR ONLINE.
WWW.SACRED2.COM
16+
www.pegi.info
ASCARON
DEEP SILVER
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
Sacred 2 Fallen Angel © Ascaron Entertainment GmbH 2009. Sacred, the Sacred logo, Ascaron, and the Ascaron logo are trademarks or registered trademarks of Ascaron Entertainment GmbH. All Rights Reserved. Published 2008 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH
Windows, the Windows Vista start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and „Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.
" " and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.